

HKABC
ABC
大特集——BREATH OF FIRE IV不變的人
2000年4月22日
125
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS
MAGAZINE
THE LEGEND OF
ZELDA
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
隨書免費附送攻略別冊
鐵拳TAG TOURNAMENT攻略（下）
遊戲誌動感VCD
穆沙拉之面具
遊戲攻略逐件睇
聖靈機RAYBLADE
DEAD OR ALIVE 2
MARVEL VS CAPCOM 2
THE KING OF FIGHTERS 99
GRADIUS III & IV 復活之神話
售價港幣35元正
4 895011 311254
© NINTENDO 2000

愛與淚之感動物語！？

change your Pocket SNK **NGPC熱血之午後劇場第二回**

★重要聲明：以下故事及人物可能是真的
演出者：SNK (鈴木先生、田淵先生、郭先生

1
開SHOW啦！
努力啊！
貨倉重地
有無攪錯！
好離譜喎！
混蛋要好好教訓你！
BURN KNUCKLE
一起努力吧！
......
變身
強化體力！
Oh No!!
然後是智能！
不成了！
1+1=?
無人來啊!!
希望可以成功！
西九龍中心
大成功了！
"餓狼傳說 W.A."及"餓狼 M.O.W."漫畫的主筆：沈卓華先生將舉行簽名會及和你打機比試！
開SHOW啦
完?

主辦



協辦







恆景電子遊戲有限公司，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT HONG KONG Limited.
NEOSUN COMPANY LIMITED, Game Plus, Game Players, Game Weekly, iTV互動遊戲誌,
正文社出版有限公司, 天下出版有限公司, PC Xpress, Monday, Easy Finder, 太陽報,
SPECIAL THANKS TO: CAPCOM Asia Co., Ltd.



TAG BATTLE

比賽時間：12:30pm-2:00pm

遊戲規則

1. 1對1 TAG MODE 模式進行，一局定勝負.
2. 參賽者必需選擇 "SNK" 人物及 "CAPCOM" 人物各一名對戰.
3. 參賽者可以使用「My Character」對戰，但必須自備卡帶軟件.
4. 參賽者必須使用大會提供之指定手製 (NGPC手製)作賽.
5. 參賽名額：16名

*年齡及性別不限，歡迎參加。

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES ™

"真" 拳皇大會

比賽時間：(預賽) 2:00pm-4:00pm
(決賽) 5:00pm-6:30pm

遊戲規則

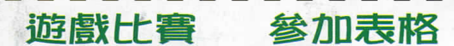
1. 1對1對戰，在3個回合內勝2個便勝出.
2. 參賽者必須使用大會提供之操控桿，選其一作賽.
   * NEOGEO JOY STICK,CD PAD, JOYPAD.
   (標準A,B,C,D由左至右平排按鈕，不可更改)
3. 參賽名額：32名.
   * 歡迎12歲或以上人仕參加，性別不限.

參賽詳情：

日期：2000年4月25日　　地點：西九龍中心I樓大堂

參加方法：填妥參賽表格後傳真至2564 0983 或郵寄至鶴園街2G恆豐工業大廈2期10樓A2室，Target Promotion Co 收，信封面請註明參加比賽之名稱 (額滿即止)，查詢電話：2564 0978

註：i) 剩餘名額於比賽當日下午12:00前於會場接受報名　ii) 獲邀參賽者將於20/04/00前獲個別電話通知，敬希垂注。　iii) 各參賽者須帶同身份證親身於比賽開始30分鐘前到會場指定攤位報到，逾時者將被即場報名人仕取代；**主辦機構擁有最終決定權，參賽者不得異議。



姓名　　年齡　　日間聯絡電話　　身份証號碼 (首3個字)

本人正式申請參加 *SNK VS. CAPCOM TAG BATTLE / *"真" 拳皇大會　*請刪去不適用者

有關
《BREATH OF FIRE IV不變的人》
之重要聲明

CAPCOM ASIA與CINEASTE INT'L早於2000年3月中旬達成合作協議，由CINEASTE INT'L為CAPCOM ASIA製作遊戲《BREATH OF FIRE IV不變的人》同時發售的攻略本《BREATH OF FIRE IV不變的人完全攻略本》，未經本公司及CAPCOM ASIA的同意，不得以任何形式複製、翻印、傳播以及出版(包括文字、圖片)，一經發現，本公司將會採取法律行動追究。

CAPCOM ASIA / 遊戲誌有限公司 謹啟





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.125目錄 2000年4月22日

隨書附送攻略別冊

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漇水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

由於MS正埋頭於《BREATH OF FIRE IV》攻略本的製作中，今期這裏繼續由小弟負責。

剛剛在今天收到消息，PS2在日本的出貨量已經突破了200萬台，和SONY之前所預計的一樣。這樣一來PS2在發售後短短個半月後就已經成為日本第三大家用遊戲機（第一是PS，第二是N64），對於現時銷量只有170萬的DC來說，這的確不是一個好消息。想深一層PS2的遊戲其實並沒有任何突破之處，照常理根本沒可能有這種高銷量，但日本人仍然樂於購買，可見日本人的羊群心理實在相當嚴重（另外買PS2作為DVD機也是原因之一）。不過照筆者看來，PS2在美國的銷量應不會有這個氣勢，最主要的原因，是美國人不喜歡一家獨大。（時雨）

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618

◆顧問編輯／JAMES WONG

◆執行編輯／MS、赤目黑龍、時雨

◆編輯部／MARKS、小璘、一輝、悟空、
NEMESIS-T00、隨風、Sakura-Ki

◆特約筆者／阜林三郎、露嘉、歐陽明

◆封面設計／ANDY LEUNG、KAN

◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING

◆助理市場經理／CHRISTINE LAM

◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208

◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.

◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心

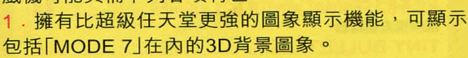
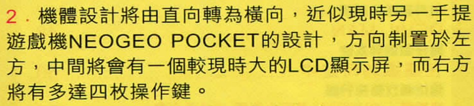
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作

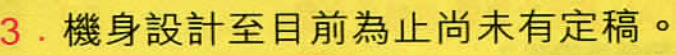
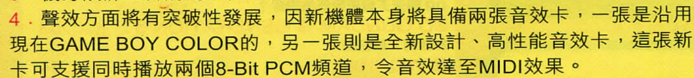


GAME BOY ADVANCE資料大曝光！

來自世界各地、身份被保密的遊戲業界人仕，於四月十日在美國西雅圖出席了由任天堂(NINTENDO)舉辦、一個名為「GAME BOY ADVANCE GAME DEVELOPERS CONFERENCE」的閉門會議，內透露了這部未來最新手提遊戲機的部份特點。根據遊戲網頁IGN.COM報導，這部「謎一般」的最新手提遊戲機可能具備下列各項特色：

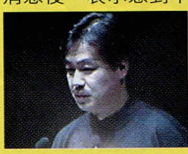
1. 擁有比超級任天堂更強的圖象顯示機能，可顯示包括「MODE 7」在內的3D背景圖象。
2. 機體設計將由直向轉為橫向，近似現時另一手提遊戲機NEOGEO POCKET的設計，方向制置於左方，中間將會有一個較現時大的LCD顯示屏，而右方將有多達四枚操作鍵。
3. 機身設計至目前為止尚未有定稿。
4. 聲效方面將有突破性發展，因新機體本身將具備兩張音效卡，一張是沿用現在GAME BOY COLOR的，另一張則是全新設計、高性能音效卡，這張新卡可支援同時播放兩個8-Bit PCM頻道，令音效達至MIDI效果。
5. 機體本身最多可支援四人同時對戰，據悉所用的對戰線與現時採用的沒有太大分別，但新機體本身將不再設有紅外線輸出/入埠。
6. 未來GAME BOY ADVANCE的遊戲卡將加入保密程式以防止非法複製。
7. 至於發售日期方面，日本地區予定於本年八月，而美國則定於來年第一季推出市場。

而任天堂指有關GAME BOY ADVANCE延期推出的報導純屬臆測，日本電玩開發商任天堂指近日有報導指，可能因半導體及液晶不足等問題而要把GAME BOY ADVANCE的推出日期押後的新聞全屬虛假，任天堂五月在發表決算報告時將會同時發佈GAME BOY ADVANCE發售日期等相關資料。(gameplayers.com.hk)

坂口博信獲AIAS頒發榮譽獎

「Final Fantasy」系列遊戲的始創人坂口博信獲Academy of Interactive Arts and Sciences（下簡稱AIAS）頒發本年度的榮譽獎。每年AIAS都會頒發獎項予在互動事業中有傑出成就的人仕，而評選基準是這些人物的作品必須有高度的原創性及前瞻性。坂口知道得獎消息後，表示感到十分榮幸之外，還解釋在製作新一輯FF系列遊戲時能給予玩者感覺並不只是新故事和新視覺效果，更希望能夠在制作技術上超越上一集，也很高興同行肯定了自己的努力，更希望創作人和創作技術方面都能繼續進步。頒獎儀式將於本年5月11日在E3的洛杉磯會場上舉行。(gameplayers.com.hk)



SQUARE的鈴木副社長已進昇為社長

遊戲開發商SQUARE於本年4月4日正式向外界公佈將鈴木尚副社長進昇為社長，而現任社長武市智行則將會成為會長。鈴木氏一向也主張把電視遊戲帶到網路的世界，而在他的藍圖裡2001年SQUARE的遊戲將會有大部份屬於ONLINE的遊戲。而SQUARE也表明了未來她們所開發的遊戲也會以對應網路為主，雖然SQUARE現時主力供應遊戲的主機PS2還未可以上網，不過在2001年PS2的上網功能便可以完全投入服務，屆時SQUARE亦將會全力支援。另外一些業界評論家認為，Microsoft的新主機X-BOX也可能會是SQUARE的另一個重點。因為X-BOX現行主機裡機能較強的一台，而且它也具備上網的功能，所以這番言論也不是毫無道理。(gameplayers.com.hk)

SEGA引入高速網路服務

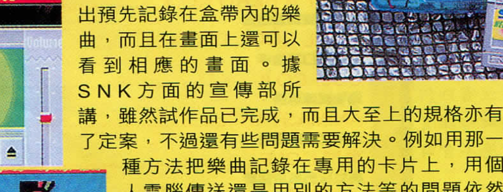
Sega of America於本月4日，就市場的競爭激烈化而作的戰略轉換發表言論。由於SEGA早前已經向外界表示會把注意力集中在有關網路的業務，所以這次言論的內容也是以INTERNET為主。首先是有關新公司SEGA.COM的成立，由於網路服務對SEGA而言已經是十分重要的一環，所以成立一家新公司用以專門負責這方面的業務是怎樣也不可避免的事。另外是高速網路服務的架設，在SEGA的角度而言，可以在網路服務上站穩陣腳是一件十分重要的事，所以如果可以提供一種高速度的網路通訊服務絕對不可少。而SegaNet這個高速網路系統便基於這個原因而開始架設，SegaNet這套網路系統的主要內容不只是對戰網絡那麼簡單，它還可以提供網上聊天及有關音樂、電視、電影、體育等資訊。甚至是網上購物也在它服務範圍之內，這個網路系統也真可說是十分多元化。

SegaNet會於2000年9月7日正式投入服務，而屆時將會有10—12個online遊戲同時推出。當中包括Quake III Arena、Sega Sports NFL 2K1、Phantasy Star Online及Sega Sports NBA 2K1。另外最值得一提的相信也是那個優惠計劃，SEGA方面為配合不同人士的需要，實施三個不同的優惠方法。

1. 已經擁有Dreamcast的用戶，若成功申請成為SegaNet的用戶後，可獲得200美元的支票及DC專用鍵盤一個(不限制DC的購買日期)。
2. 還未購買的人士若果在購買後登記成為SegaNet用戶，可獲得200美元的支票及DC專用鍵盤一個。
3. 電腦用戶若果成功登記成為SegaNet用戶的話，可以免費獲得Dreamcast一台及鍵盤。另外若果不是電腦用戶而又沒有Dreamcast的話，在成功登記成為SegaNet用戶後，可以得到全新的Dreamcast一台。(gameplayers.com.hk)

NeoGeo Pocket的另一個新用途——聽音樂

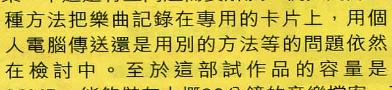
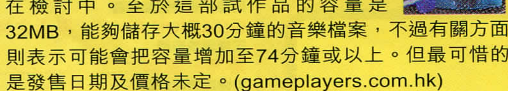
這個聽音樂的新系統名字是NeoGeo Pocket Audio(暫)，是SNK為NeoGeo Pocket所開發的新系統，主要目的是要把NeoGeo Pocket變成一部能聽音樂的機器。



這部試作機不單可以播放出預先記錄在盒帶內的樂曲，而且在書面上還可以看到相應的畫面。據SNK方面的宣傳部所講，雖然試作品已完成，而且大至上的規格亦有了定案，不過還有些問題需要解決。例如用那一種方法把樂曲記錄在專用的卡片上，用個人電腦傳送還是用別的方法等的問題依然在檢討中。至於這部試作品的容量是32MB，能夠儲存大概30分鐘的音樂檔案，不過有關方面則表示可能會把容量增加至74分鐘或以上。但最可惜的是發售日期及價格未定。(gameplayers.com.hk)





日版DC將可能採用56K Modem

世嘉一位發言人透露，為了配合Dreamcast的高速網絡服務計劃，可能會將現時日本DC主機內的36K Modem更換為與美版DC一樣的56K Modem。DC高速網絡的核心計劃者ISAO一位發言人透露，現時在北美一帶出售的DC主機內置56K Modem，較日本版主機的36K Modem為快，而為了實現世嘉的高速網絡計劃，將日本版主機內的Modem提昇為56K Modem是無可避免的。該位發言人又表示，世嘉日後亦可能會推出LAN接駁器以及ISDN接駁器等高速網絡不可或缺的終端硬件。(gameplayers.com.hk)

FF10的通訊部份已經進入測試階段

代表Final Fantasy進入新紀元的第十集Final Fantasy 10的通訊部份已經進入測試的階。SQUARE的PLAYONLINE的BETA TEST，會於今年秋天至年末這一段期間進行測試，至於2001年春天發售預定的FF10，其BETA版也會於期間分發給負責測試的人。另外值得一提的是這個測試版不會只提供給PS2的用戶，PC的用家也可以得到，不過詳情則還有待有關方面的公佈。可是無論如何看來也不會有我們香港的份兒。(gameplayers.com.hk)

SEGA將會與香港的娛樂媒體合作

SEGA這一家公司相信大家也不會陌生，今次她將會和多家國際知名的大集團進行一個大計劃。而其中一家是香港的STAREAST。這個計劃會有兩個主要的部份，分別是電視遊戲及電影。整個計劃將會耗資4,000,000美元，實在是一個不可少看的合作計劃。電影的主角是吳彥祖，女主角方面只知是日本知名女演員，其他資料還未公開。予定公影日期2001年2月，港日同步。遊戲類型是暫知是AVG+ACT，故事和主角和電影一樣。發售日和電影公影日期接近。另外遊戲更會對應INTERNET。最值得注意遊戲的製作班底會是「櫻大戰」的原班人馬，實在令人十分之期待。不過現在公佈的資料十分有限，若有進一步的消息一定再向大家報導。(gameplayers.com.hk)

星期三是女士服務日？

由SEGA ENTERPRISES經營的大型娛樂設施「新宿JOYPOLIS」，將會為女士們增設「LADIES SERVICE DAY」。顧名思義這是一個主要針對女性的服務，內容分別有四大重點：

1. 頭100名入場的女士可獲贈"花之種"。
2. 由下午6時開始BAR「mint」會有"cocktail半額優惠。
3. Passport購入者可免費獲得50枚代幣。
4. day punt者可獲ice20%增加。

另外SEGA還在JOYPOLIS的相關網頁內放上了有效的COUPON(贈券)讓有興趣的女士下載。當然以上所提及的種種優惠只能在每週水曜日(星期三)才可兑現，而且還一定要是女性呢。(gameplayers.com.hk)



PS2 DVD播放軟件更換計劃反應冷淡

Sony Computer Entertainment(SCE)研發的次世代遊戲機PS2，推出至今超過一個月，已經售出超過140萬部。但3月11日突然爆出消息，指用者可利用簡單的方法破解PS2對DVD區碼的限制，並令PS2能夠播放日本以外的DVD軟件，由於DVD生產商對於何時在何國推出某電影的DVD軟件有其各自的時間表，所以電影公司及DVD生產商協議對DVD實行區域限制，所以事件立即引起有關版權問題的爭論。SCE為了平息與合作商的不滿，除了將更新日後推出的PS2主機內的DVD播放軟件之外，同時預備了100多萬額外的新版軟件，並呼籲已經購入主機的用戶進行更換，但根據消息，由4月1日起至今的數日裡，總共只交換了約1000套播放軟件，情況未有理想。而由4月7日起，日本的七十一便利店亦有接受PS2用戶更換軟件的服務。但由於已售出的PS2主機數量龐大，加上部份用戶仍然希望保留這個PS2的「大秘技」，相信SCE方面要完全回收所有有問題的軟件將會十分困難。(gameplayers.com.hk)

PS2有機會出現翻版？

日本一家硬體開發公司"報映產業"在4月5日推出了一台可以複製PS2專用DVD-ROM的DUPLICATOR(複製機)。這台機器是由SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.及PIONEER全力協助報映產業所開發的。而這台複製機分別有兩種型號，一是DVD，一是CD。另外若果要成功複製的話，一定要配合由SONY提供的PS2格式識別軟件DMP88，這樣便可以成功複製DVD、CD甚至是MASTER DISK。不過這台機器的對象只是一些軟體開發者，據了解PS2格式識別軟件DMP88是絕對不會流入民間的。而且據估計SCEI很可能會在那套PS2格式識別軟件中加入一些特定的識別暗碼寫在複製出來的製成品上。這樣如果有一些不法份子把這些複製品再複製然後在市場上推出，有關方面也可以從光碟本身內藏的暗碼得知原棰是由那家公司流出來然後再作相應的行動。



回説機器本身，DVD版本一台可以複製4枚DVD，最多可以把4台連接在一起，同時複製16枚DVD。CD的話則是80枚，這樣可以令製作DE-BUG DISK的速度大大縮短，直接使遊戲的製作更有效率。接駁了電腦後可以把資料複製在DVD上，也可以把DVD的資料複製到電腦及另一只DVD上，就算不接連往電腦也可以複製DVD。

日本四月份還有另一個GAMESHOW？

東京電玩展剛剛完滿結束，但原來四月份還有另一個電玩展舉行，地點是日本的大阪，那處也會即將舉行一個大規模的電玩展。據消息指出這個展覽活動，展出的日數會比東京電玩展還要長，日期會介乎4月29日至5月4日之間，而會場面積方面，在規模上更會超越東京電玩展。相信大多數有參與東京電玩展的廠商亦會參加，但到目前為止主辦單位仍未公佈各參展廠商的實際名單。(gameplayers.com.hk)



SONY否定有關PS2「在機體規格上」可輯錄DVD影像的報導

對於有報導指家用遊戲主機PLAYSTATION 2在機體規格上可輯錄DVD影像，生產商SONY(SCEJ)已對此作出正式否定。報導指以PS2播放DVD，當使用RGB線作影像輸出時，DVD規格下的防輯錄信號會被中止，換言之使用PS2可複製任何DVD規格之影像。SONY方面就有關報導作出回應，表示「使用各種影像作影像輸出，都是按照DVD影像的現行規格進行，同時亦對應採用同一規格、美國MICROVISION的防止輯錄技術」。(gameplayers.com.hk)

KONAMI揚威美國

KONAMI在美國一個大型遊戲展裡的勇奪兩個大獎。那是一個由美國大型娛樂機器業界團體AAMA(American Amusement Machine Association)所主辦的展覽會，內容全是與遊戲有關的事物。當中還有一個表揚對遊戲界有一定貢獻的頒獎環節，而日本遊戲廠商KONAMI奪得了兩獎項。KONAMI在當地的發言人表示，兩個獎項分別是Manufacturer of the year及Distribution of the year。而得獎作品卻不是市場大熱的音樂系列作品，而是擁有獨特風格的射擊遊戲Silent Scope。其緊張的遊戲氣氛及別樹一格的玩法得到當地業界人士的一至好評，而且截至4月為止，全世界的出貨量已經達到4000台。(gameplayers.com.hk)

DC首次現身中國大型音響展覽

由DC將會有中國代理開始，而在上海會舉行一個相當大型的國際影音展中，DC的中國代理——中迅電玩有限公司，亦會趁這個機會將DC介紹給中國的機迷認識，在會場內設置了一個專門介紹DC的展示區，在會場的布置以至工作人員的制服，全部都是等同東京遊戲展的等級，而且展出的商品除了有較早前剛在東京遊戲展展出過的多個新遊戲外，Dreameye、DC的MP3 Player等多種配件亦全數在這個展覽中展出，此外更有連東京遊戲展亦沒有展出過的Sega新產品——一個互動式的電子魚！由此可見Sega對這次展覽的重視程度、亦代表了他們對中國市場的重視程度。(gameplayers.com.hk)



秋季推出美版PS2將配備連線裝置及硬盤

Sony Computer Entertainment將在本年秋季於美國推出PS2,而SCE方面的消息透露，美版PS2將會備有連線裝置及硬盤等配備。預計有關的計劃將於5月12日至15日舉行的Electronic Entertainment Expo (E3)上正式公佈。雖然PS2首先於日本推出，但由於日本國內高速連線所需的基本建設仍未成熟，所以SCE決定到了2001年才以周備設備的方式推出所有PS2的連線裝置讓用戶購置。而另一方面，由於美國的CATV高速通信網已經相當普及，而DC由於其內置通信機能而有相當不錯的銷售成績，今次SCE所作的決定想信是希望盡快加入競爭電視遊戲網絡市場。(gameplayers.com.hk)

主機規格

DVD-ROM DRIVER
MODEL：PIONEER製DVD-UO3S
播影格式：DVD-ROM (DVD-5,DVD-9),DVD-V,DVD-R,CD-ROM Mode 1,CD-ROM XA Mode2 (Form 1,2) CD-DA,CD-R,CD-RW,CD Extra,Video CD,Photo-CD,HYBRID-CD
播影速度：2.5X - 6X
介面：SCSI-2
DISK LOADING：SLOT IN

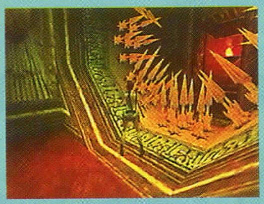
DVD-R DRIVER
MODEL：PIONEER製DVD-S201
播影格式：再生 DVD-R ,DVD-ROM
記綠 DVD-R
BACK UP速度：約60分鐘
介面：SCSI-2
DISK LOADING：TRAY方式

DVR-1000
電源：115/230 AC 50-60Hz
消費電力：50W
重量：8kg
機體尺寸：180x187x418mm(闊x高x長)
(gameplayers.com.hk)

專 業 評 壇



TOMB RAIDER 4



Dreamcast/ACT/EIDOS INTERACTIVE/美版

櫻樹

不知不覺這遊戲已經出了那麼多集，但是玩法卻是一點也沒有變，雖然移植至DC之上，但感和PC版沒有分別，就像搬字過紙一樣，這可能如DC所用的OS有關，遊戲的難度也是很難，但好在用DC的手掣玩來也比較容易操作LURA。如果沒有PC版的話可以一玩的。

評份：7分

IKI

相信大部份電腦迷也總聽過《TOMB RAIDER》這PC動作遊戲系列罷！今次的DC版可說PC版的移植版。雖然本人一向也不算是這遊戲系列的FANS，但今次《4》的畫面表現十分不俗，尤其是遊戲中的難度及解謎性也是魅力所在。可以說，就算購買了PC版的玩家也會覺得物有所值。

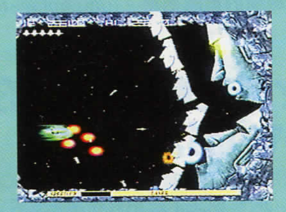
評分: 6分

追跡者0

被PS獨佔了多時的《TOMB RAIDER》，終於可以再次在PS以外機種推出。由於DC機能較強，所以畫面可以說和電腦版沒有分面。遊戲雖說比《TR2》及《TR3》低，又有一個用作練習操作的序章故事，但對於未玩過這系列的讀者仍會覺得被它玩。沒有電腦又喜歡《TR》的可以一玩。

評分：7分

GRADIUS III & IV 復活之神話



PlayStation/STG/KONAMI/OPEN價格

SAKURA KI

經典中的經典射擊遊戲，首先不要計較畫面，因為已經很多年前的遊戲，而且現在射擊遊戲真的少了很多，買一隻遊戲可以享受兩個遊戲的樂趣其實是很化算的，而且遊戲的難度也很高，真的可以挑戰自己的能力，如果不太喜歡或不太懂玩射擊遊戲的話，便可以不用買了。

評份：8分

時雨

橫向射擊遊戲的最經典之作。但單是看畫面，真是不禁要說句：「PS都做得出吧！」，而且連慢動作也完全移植，實在是非常「出色」。至於射擊的部份，GRADIUS出了名是難易度超高的作品，而且一旦死了就很難翻身，陷入萬劫不復之地，初心者難以享受其中樂趣。

評分：6分

IKI

老實說，以PS 2的機能，要出這《GRADIUS III》及《GRADIUS IV》可說毫無難度可說。這系列中最有趣的地方是其「超」高「難」度，在今集PS 2版中一口氣收錄了《III》及《IV》兩集，而且幾乎沒有讀碟時間，更在爆機後追加新模式，使到遊戲更耐玩。

評分: 7分

在遙遠的時空中



PlayStation/AVG/koei/6800日圓

隨風

基本上這隻遊戲並不能得到太多分數，因為它只是一隻有點悶的平凡戰鬥＋戀愛GAME。不過因為某些因素，筆者會給它很高分，所以筆者的評分是不「專業」的。首先，它跟筆者超喜歡的《ANGELIQUE》常常被拉在一起講，加2分。筆者對他的認識頗深，玩喜歡很容易上手，加2分。筆者很喜歡它的人設，加2分。筆者喜歡KOEI這間廠商及其開發的戀愛遊戲，加2分。總括來說筆者會推薦喜歡《ANGELIQUE》的朋友玩，否則它真的只是一隻人設好的普通GAME。

評份：8分

IKI

基本上，這《在遙遠的時空之中》的最大賣點是把焦點落在遊戲中的8名男角身上。遊戲中玩者的選擇會影響到故事的情節，此外，由於本作男角的造型實在太「美型化」了，甚至有點少女漫畫的味道，正因如此，男性玩者有可能要點心理準備才好開動此遊戲‧‧‧‧

評分：5分

小璘

初看此作外表的確有《Angelique》的影子，不過當玩過後就覺得有很大的分別，雖然兩者的「最終目的」也是追求遊戲內的美男子，但本作的參與度是比較高，即使是在戰鬥其間，也有讓玩者選擇回答內容的機會從而增加好感度。不過亦是因為這原因，不懂看或不喜歡看日文的朋友就會覺得沈悶。

評分：7分

以絆為名的 Pendant with Toy Box Story



PlayStation/SLG/NEC Interchannel/

隨風

以青梅竹馬為題的遊戲，其故事背景只是老掉牙的故事。不過只要二選一的玩法幾新鮮，真係睇下你幫哪位，幾偏心。這隻遊戲只有兩位女主角，而且每次只能選一位的確對花心的玩法不太吸引，而且耐玩度亦不高。幸好其人設及CG的質數很不錯，為它帶回不少分數。總括來說，如果不是喜歡當中的女孩，此作不玩也罷，悶到死！

評分：5分

小璘

將戀愛冒險遊戲《WITH YOU~想見你~》改編的作品，玩法與前作沒有多大分別，不過也是略嫌要看的對白多於選項，所以有時「飛」了選項也不知。雖然全部也是前作角色，但這次將會大幅增加配角的出場率，喜歡此作的Fans就不要錯過。

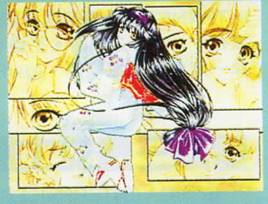
評分：5分

櫻樹

這是一隻從電腦遊戲移植到PS的遊戲，女主角只有兩位，而追求的目標也只可以選擇真奈美和菜織，遊戲的玩法和一般的沒太大分別，對話時會有配音令女角們更傳神，但故事又是那些青梅竹馬便覺得很悶，但因為遊戲的人設相當漂亮，如果喜歡這類遊戲便不容錯過。

評分：6分

夢幻月夜 ~月夜野綺譚~



PlayStation/AVG/NAZAT/5800日圓

隨風

「廢」！一講未可以講晒這隻GAME。首先講畫啦，CG超差唔在講，而且唔係CG那些就仲可怕！本來跟GAME的那本說明書的畫是不錯，不過入到遊戲就變得XYZ，真係唔明點解一隻戀愛遊戲的人設可以這麼差！而遊戲方面，則是按多句才可以選一個回答，真的好悶！雖然可以跳或按自動，不過都是好悶，而且聲優又有點‧‧！總之都唔知為什麼廠房可以出一隻這樣的遊戲，唉！

評分：2分

IKI

一直以來，很多香港人也對這類電子小說式AVG作品很抗拒，最大原因不外乎是給太多日文嚇怕，其次便是遊戲方式太悶（大佬，你試下一味對住副芒按掣悶唔悶？）。老實說，此作的遊戲故事不俗，女角的設定亦十分不俗，有興趣的玩者不妨一試！

評分: 5分

小璘

只有看字和圖的小說式AVG遊戲，除了加插了音樂和一些選項外，就基本上與看書沒有分別。故事內容雖然也頗有趣，但由於全部都是日文作為內容，和沒有動感的畫面表達，所以未能引起玩者的興趣。

評分：4分

專業評壇

推介遊戲
極差遊戲

SUPER EUROPE SOCCER 2000



Dreamcast/SOC/IMAGINEER/5800日圓

櫻樹

一個以歐洲足球為題材的足球遊戲，歐洲的各大球會在遊戲中也有收錄，而且畫面也可接受，但是只要試過比賽後必定會大失所望，因為玩者會覺得玩員的動作十分奇怪，而且判定也是，球員可以滑劏很長的時間，又或者一邊單腳滑行一邊解圍，如果喜歡這樣便可以一試。

評分：4分

追跡者0

這可說是DC首隻原創足球遊戲，人們將它和《VIRTUA STRIKER 2 ver. 2000.1》相比已是意料中事，可惜實際上的確比《VS2》差。畫面不算好不在話下，人物動作更非常奇怪，流暢度亦令人不滿意。但也不是一無是處，遊戲操作的操作頗為簡單。整體上不是太好的遊戲。

評分：5分

悟空

這隻《SUPER EURO SOCCER 2000》是DC首隻原創足球遊戲，此作的特點就是遊戲中有多個歐洲有名的球會可以使用，不過當中出名的球星卻要以假名出場，實有點可惜，畫面方面以DC來說還算過得去，是繼《VIRTUA STRIKER 2》另一出色的足球遊戲。

評分：7分

DRIVING EMOTION TYPE-S



PlayStation/TAB/CAPCOM/5800日圓

MARKS

雖然STAGE版面細，但筆者覺得這反而比起其他同樣遊戲來得刺激。最過癮的就是當中可以自己選擇在何時奪取別人的土地，而增加了玩者的自由度和遊戲的戰略性。筆者最喜歡就是能夠在大富翁之上，加入非常好玩的CARD BATTLE系統。

評分：7分

時雨

像是「大富翁」加咭GAME的混合體。由於兩者都是筆者喜歡的類型，即時有分加(笑)。玩落後發現它的系統設計得非常簡單易明(比起前述兩隻遊戲都要簡單)，不過問題是它的戰鬥系統比較缺乏深度，在捉到其要點後就變得十分例行工事。非常可惜的一隻遊戲。

評分：6分

小璘

一隻帶有Card Game元素的BOARD GAME，玩者可以玩「大富翁」的同時亦可以玩咭，令遊戲不太單調。可是由於之前曾推出過玩法和背景相似的遊戲，所以除了故事不同外就沒有什麼特別。若進行這類遊戲時最好有多點人玩，否則當只有2人遊玩時，便會出現「交換錢用」的情況。

評分：5分

TINY LOADERS



PlayStation/ACT/SCEI/5800日圓

隨風

這隻算是OK的動作遊戲，不過其操作及視點極之需要改善。對於不習慣或不懂得玩動作遊戲的朋友來說，這隻遊戲也許會令他們未習慣便放棄繼續玩。而且遊戲的道並沒有太大提示，很容易出現玩玩下就唔知應該如何繼續玩下去。最大的缺點是，雖然動作遊戲筆者是不會要求你有太美的畫面，不過此作的爆格情況也不少，實在可怕。不過總括而言，已現今的動作GAME來說，這隻遊戲的水準算是OK的了。

評分：5分

MARKS

首先筆者在未玩這遊戲之前已被這遊戲的人設吸引了，因為實在太簡單。幸好遊戲方面有不錯的表現，就是多而有用的動作，但有點像《TOMB RAIDER》。可能仍是PlayStation的遊戲，進行時都出現了不少爆格的情況。此外，遊戲的解謎成份太低了，整體上仍是不太討好玩者的遊戲。

評分：4分

櫻樹

主角的外形十分趣怪可愛，玩法有些好像盗墓者，但主角不是用槍對付敵人而是用彈珠攻擊敵人，遊戲遊行中會有很多各式各樣的寶物可以讓玩者取，而且也很有解謎性，每版也會有一些BOSS要玩者去打敗，有些打敗BOSS的提示放了在一些古書中，操作也很容易，好玩。

評分：7分

齊來玩麻雀2



PlayStation2/TAB/KONAMI/OPEN價格

追跡者0

遊戲第一件吸引我的是那有趣的人物設計，更有似曾相識的「臘腸嘴」！正呀！而遊戲其他方面做得不錯，難度適中；遊戲規則更非常詳盡，會交代有時為何不能食糊。遊戲除了有牌例的資料外，更有數個迷你遊戲讓大家練習練習。總括來說是可以一玩的遊戲。

評分：7分

時雨

起初筆者認為PS2的麻雀不會有什麼大改進，但這遊戲更叫人刮目相看。首先是AI的思考速度之驚人，其次是它的提示系統非常厲害，不但將所有你可行的選擇都列舉出來，而且還逐個替你分析。最後是氣氛的問題，整個遊戲的配音、人物設計甚至是過場畫面都給4岸1輕鬆的感覺，是上佳的消閒遊戲。

評分：8分

悟空

不用多說，因為遊戲的人設是由自己中心派的片山先生所設計，喜愛他作品的朋友已經不能錯過，而且遊戲的系統製作得亦不錯，每隻麻雀的造得很立體，另外遊戲的過場畫面非常之過癮低死，不過最可惜的是遊戲只能單打，如果可以四打的話那就最好了。

評分：7分

THE RAIL LOADERS



PlayStation/STG/Victory/5800日圓

追跡者0

一隻對象明顯是小孩子的遊戲，無論是角色、故事、畫面等也給人這種感覺。每版初段雖然要依軌道前進，但難度依然很低。BOSS戰時變了「飛機GAME」本來不錯，但偏偏兩隻死妖精喜歡在開戰前説BOSS的弱點，挑戰性便更低。除非閣下有閒錢或童心未泯，否則還是不買好點。

評分：5分

MARKS

從畫面至玩法實在太簡單了，除了小朋友之外，相信年齡較大的玩者會不能提起興趣。由於在打BOSS之前會有BOSS弱點的解説，所以遊戲的難度變得更低，而且單純到令筆者感到震驚，這遊戲可能不是讓玩者玩，可能是想給人罵餐飽。

評分：3分

悟空

一隻應該適合年齡較少的朋友玩的射擊遊戲，以火車頭為武器，不過筆者卻嫌她的難度太低，就算將難度調較到最高也非常容易將遊戲完成，對年青人來説這遊戲相信會不適合，除非真是非常無聊，否則也不會去打開她。

評分：4分

LOVE.COME

www.hkcyberyouth.com/love

三個寂寞的心
三個寂寞醫師郭偉安、蕭定一、胡耀輝，
出手拯救各種愛情奇難雜症。

示愛TV Wall
向全世界宣示你嘅愛的咆哮。

戀愛涉谷
全面解構各種追求、戀愛、分手、忘情的絕代秘方。

現代性經
有專家為你解答性疑難，絕對係網上安全性地。

互動談情機
俾你發表示愛、談情、飛人、失戀四大宣言。

蒲通街

www.hkcyberyouth.com/wet

揀蒲寨
藝人蒲頭
型士俏緝
侍㞗冇好嘢
蒲徒堂
劈酒理
蒲徒牙

蒲通街

話之你係蒲場初哥定識蒲老馬，
都非睇不可嘅超時代至堅蒲版，
全港正BAR、抵K、勁D大晒冷，
帶你進入激情奔放忘愁覓愛大世界。

Cyber Y

正式

cyber youth www.hkcyb

震撼全城，全港最in

星睹
超越一般娛
貼身互動全

LOVE.COME
談談情說說性，仲有蕭定一、
胡耀輝、郭偉安三個寂寞的心
坐鎮去醫愛情急症。

蒲通街
搜羅蒲場猛料，
蒲場初哥同識蒲
老馬都非睇不可！

校園
小學、中學、大學
校園嘅軼事趣事大事
小事，通通俾我哋
搬晒上網！

時裝
幫你互動襯衫，等你靚絕人寰。

星座
小王子日日同你
口水花噴噴，信不信
就由你！

體育
直擊體壇大小賽事，大量球
仲有阿叔同你講波！

全球首播
Cyber Youth重點
鄧昊天「見怪不怪

outh

登場!

eryouth.com

嘅年青人網頁

日報

樂版，帶你同偶像嚟個
接觸！

手機

親機、新機、型機，即刻有
得睇，盲點、渣台、唔機，
通通為你揭發。

電腦

有腦一族嘅補腦妙品！

AMES

AME舊愛Show齊晒，
「打手」互相觀摩嘅陣地！

新聞

絕對創意新體驗，
揉合動畫同新聞，
超越文字嘅感受！

相任你睇，



新人
MTV



www.hkcyberyouth.com/star

超越一般娛樂版，帶你同偶像來一個貼身互動全接觸，
香港、中國、台灣、日本，同世界各方嘅恆星、慧星、
超新星、大星、小星，一齊閃個不停，要目睹呢個
璀燦嘅星空，就要嚟星睹日報喇！

閃你那星
世界各地嘅偶像靚樣，等緊你嚟download，仲會
介紹最新娛樂資訊，披露各地偶像嘅私密檔案。

無獨有偶
fans們夢寐以求嘅偶像合照，垂手可得！

衛星眼
上天落地下海，全天候廿四小時，為你
貼身追蹤心愛偶像每刻嘅行蹤。

全港唯一
動感新聞



www.hkcyberyouth.com

全港首創以動畫形式報道新聞



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の 熱線遊戲流行榜





新城997 有腦事件簿

PCHandbook.com

店鋪提供最新資料！！
GPM 最新銷售榜

1st MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes



Dreamcast／FIG
■ CAPCOM
3月30日
5800日圓

2nd The King of Fighters'99 Evolution



Dreamcast／FIG
■ SNK
3月30日
5800日圓

3rd 聖靈機 RAIBLADE



PlayStation／SRPG
■Winkysoft
3月23日
5800日圓

4th SUPER EUROPE SOCCER 2000



Dreamcast／SOC
■ IMAGINEER
4月6日
5800日圓

5th NBA 2K



Dreamcast／SPT
■SEGA
3月23日
5800日圓

日本雜誌《FAMI通》4月28日號，期待榜



排名	票數	遊戲名（製造商）
1	1770	FINAL FANTASY IX（SQUARE）
2	1505	DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們（ENIX）
3	875	FINAL FANTASY X（SQUARE）
4	594	櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？（SEGA）
5	472	BIO HAZARD 0（CAPCOM）

熱線遊戲流行榜





1st	MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes（CAPCOM）	115票
2nd	NBA 2K（SEGA）	89票
3rd	SUPER EUROPE SOCCER 2000（IMAGINEER）	76票
4th	聖靈機RAIBLADE（Winkysoft）	43票
5th	DEAD OR ALIVE 2（TECMO）	40票
6th	機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜（BANDAI）	36票
7th	鐵拳TAG TOURNAMENT（NAMCO）	34票
8th	The King of Fighters'99 Evolution（SNK）	32票
9th	RIDGE RACER V（NAMCO）	29票
10th	RAYMAN THE FANTASTIC HERO（Ubi SOFT）	26票

最期待的新作





1st	(PS)	超級機械人大戰 α（BANPRESTO）	121票
2nd	(PS)	FINAL FANTASY IX（SQUARE）	89票
3rd	(DC)	SNK VS CAPCOM（CAPCOM）	53票
4th	(PS)	SD GUNDAM G GENERATION 3	50票
5th	(DC)	SHENMU~莎木~二章（SEGA）	47票
6th	(DC)	櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？（SEGA）	44票
7th	(DC)	首都高BATTLE 2（GENKI）	38票
8th	(DC)	VIRTUA TENNIS（SEGA）	36票
9th	(PS)	BREATH OF FIRE~不變的人（CAPCOM）	35票
10th	(DC)	POWER STONE 2（CAPCOM）	31票

最希望移植作品



1st	(PS)	FINAL FANTASY IX（SQUARE）	103票
2nd	(AD)	Power Smash（SEGA）	59票
3rd	(AD)	VIRTUA NBA（SEGA）	53票
4th	(N64)	超級機械人大戰64（BANPRESTO）	48票
5th	(PS2)	FINAL FANTASY X（SQUARE）	37票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

POWER STONE 2

Dreamcast/FIG/CAPCOM/4月27日/5800日圓

今次《POWER STONE》的續集將會更比上集著重於ACTION要素，還可以同時四人對戰。不僅如此，今集可以拾到的ITEM、使用角色、STAGE都會得到大幅增加，而且今次更可以進行2打2、4人亂打、一起打BOSS三種不同玩法。不過今次連擊的使用方法亦更改了，讓大家感到這是一個似ACTION GAME多過FIGHT GAME的《POWER STONE》續集。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第123期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 2名

Kamiry Hon Z234XXX(2)
Lam Kwok Wai K481XXX(3)

《NADESICO The Mission機動戰艦》海報 2名

鄭偉安 Z668XXX(2)
吳家豪 Z725XXX(3)

《Gundam Mobile Suite Char's Counterattack》海報.... 2名

陳明強 K950XXX(1)
Wu Tik Chi Z309XXX(4)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Final Fantasy》海報 2名
《Virtual On Cyper Troopers Oratoria Tangram》海報 2名
《機動戰艦Nadesico the Mission》海報 2名

讀者留言壁

鄧智仁：
機戰α(PS)的戰鬥畫面很精彩，希望DC的CG畫面可以有同樣的精彩。

黃仲賢：
PS2何時會有行貨呢？何時會跌價呢？

郭啟邦：
《DQ VII》何時才會推出呢？越來越有玩它的心情。

張兆基：
希望機戰α真的可以如期推出，否則又要失望多一次

陳永佳：
好彩每個月的月尾都有一些大作，否則一定悶死。

葉志德：
今年春季GAME SHOW只得數個新作，攪到去GAME冇哂意義。

遊戲誌的回應

SCEH暫時還未公布PS2行貨的發售日，所以現在只有水貨可以買到，至於價錢$3千多元已是底價了，要再低的價錢相信要行貨才能如願以償，而現在GamePlayers.com.hk亦只以$3400發售PS2，大家不妨於網上瀏覽一下。上期說了機戰的發售日之後，今期又到《DQ VII》公布，而其發售日就在機戰α前一星期—5月18日，希望這兩個大作不要再延期，真的會令讀者大失所望。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年4月29日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

最希望移植的作品：＿＿＿＿＿＿＿＿

讀者留言壁＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

可填寫有關任何遊戲的意見

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

熱線遊戲流行榜(截至4月27日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.櫻桃子劇場GOGIGOGI
□2.Power Stone 2
□3.機天烈少年'S GANNER GUN
□4.SAMBA DE AMIGO
□5.SORCERIAN～七星魔法之使徒～
□6.SAMBA DE AMIGO
□7.DX MONOPOLY GB
□8.BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4
□9.BURGER PARADISE
□10.METAL GEAR Ghost Babe！
□11.HUNTER×HUNTER
□12.叮噹之QUIZ BOY
□13.FELET物語 DEAR MY FELET
□14.LOAD RUNNER DOMDOM團之野望
□15.DINO BREEDER 4
□16.大工之源先生~劏泥車危機
□17.PUZZLE BUBBLE 4
□18.薩爾達傳說 姆拉之面具
□19.Memories Off Pure
□20.SKY SURFER
□21.EVERGRACE
□22.0 STORY(LOVE STORY)
□23.Primal Image Vol.1
□24.RAYCRISIS
□25.OVER QUNE
□26.Snow Pocketer
□27.ROCKMAN DASH 2 EPISODE 2～偉大之遺產～
□28.WIZARDARY～DIMGUIL～
□29.對戰戀愛Simulation TORIFERUZU魔法學園
□30.BREATH OF FIRE IV～不變的人
□31.Franbluejyu之精靈
□32.Docchimecha
□33.筋肉番付ROAD TO SASUKE
□34.Rally The Europa
□35.LOAD RUNNER for Wonder Swan
□36.THREE THE RING
□37.幻影時光系列 幻影傳說 豬仔也會上樹的盜賊
□38.Wasabi Wuz | b?Produce Street Dancer
□39.MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes
□41.NBA 2K
□42.SUPER EUROPE SOCCER 2000
□43.聖靈機RAIBLADE
□44.DEAD OR ALIVE 2
□45.機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜
□46.鐵拳TAG TOURNAMENT
□47.The King of Fighters'99 Evolution
□48.RIDGE RACER V
□49.RAYMAN THE FANTASTIC HERO
□50.其他：＿＿＿＿＿＿

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年5月5日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

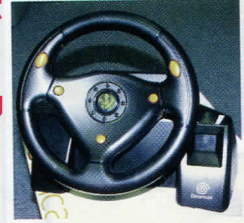
足球迷必備！

凡剪下印花到本店
購買DC遊戲《歐盟足球》
可獲節省$15優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

DC軚盤優惠

憑券到本店可以特惠價$368購買PS新軚盤（具波棍、震動及腳踏功能）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

Wonder Swan(限定版)套餐與你共渡千禧年

凡於本店購買Wonder Swan主機套餐可獲美麗優惠(限10套)
Wonder Swan主機＋《超級機械人大戰COMBAT 2》 $610
另
凡於本店購買Wonder Swan遊戲可獲美麗優惠
《超級機械人大戰COMBAT 2》 $295
《POCKET FIGHTER》 $240



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

日本街頭新玩兒

憑券到本店
可以優惠價$750購買
日本街頭新玩兒
《滑行板車》(Skate Bic)

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PS TWIN STICK大平賣！

憑券到本店
可以特惠價$178購買
PS雙人大手掣（具連射功能）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

優雅的天鵝永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$315購買手提遊戲機Wonder Swan
另
憑券到本店可以優惠價$150購買絕版任天堂遊戲機「紅白機」



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

WONDER SWAN機主必備！

憑券到本店可以特惠價$248購買WONDER SWAN遊戲《POCKET FIGHTER》及以特惠價$288購買WONDER SWAN遊戲《超級機械人大戰COMBAT 2》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

DC跳舞優惠套餐

憑券到本店可以特惠價$628購買DC跳舞連原裝跳舞毯



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

買NEOGEO POCKET有優惠

憑券到本店購買NEO GEO POCKET COLOR主機或任何NPC遊戲均可附送禮品一份(電話手繩)
另
憑券到本店可於優惠價$210購買NPC遊戲《GAL FIGHTERS》



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

格鬥迷喜訊

憑券到本店可以特惠價$138購買「SATURN手掣→DC手掣」轉換器或以特惠價$118購買「PLAYSTATION手掣→DC手掣」轉換器



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

用電視都可以跳舞

憑券到本店可以
優惠價$128
選購「電視跳舞毯」
(把跳舞毯直駁入電視便可進行遊戲)

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

想出街也打機要趁早

憑券到本店可以特惠價$545購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈＋對戰CABLE(只限GB CALOR對GB CALOR)



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國 COUPON PARADISE

- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年5月5日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

無論到何處也可玩到你的心頭好

凡於本店購買DREAM CAST遊戲可獲美麗優惠

遊戲	價格
《THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION》	$309
《歐盟足球》	$280
《CARRIER》	$230
《RING》	$230
《哥斯拉GENERATION》	$60
《SUPER SPEED RACING》	$70
《COOL BOARDERS BURRRN》	$190

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

夏色劍術小町
基利之野望～自護之系譜
Jet！DE GO(JAL VER.)
Jet！DE GO(普通 VER.)
電車GO！PROESSIONAL
汽車GO！
聖靈機RAIBLADE
EVE ZERO
Angelique History
VALKYIRE PROFILE
(初回限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

DEAD OR ALIVE 2
SWORD OF THE BERSERK
ECW HARD CORE REVOLUTION
NHL 2K
NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
RAINBOW SIX
AERO WING



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

Dreamcast低價保證

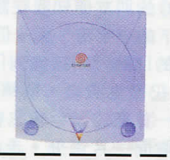
憑券到本店可以優惠價$1470購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」套餐(4M VMS及震動手掣)

另

憑券到本店可以優惠價$180購買「DC美日兩用區碼」(可玩美版及日版DC遊戲)

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION
MARVEL VS CAPCOM 2
NBA 2K
Twinkle Star Spirits
RAYMAN 2
AERO DANCING F
VIRTUA COP 2
Crazy Taxi
BIO HAZARD CODE：Veronica
東京巴士指南

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

PS2全線大優惠

憑券到本店選購PS2遊戲機主機可獲優惠

另

憑券到本店可以特惠價購買PS2遊戲

DRIVING EMOTION TYPE-S
鐵拳TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
FANTAVISION
RIDGE RACER V
STREET FIGHTER EX 3
決戰
ETERNAL RING
A列車6
STEPPING SELECTION

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)



我的V.M.S.不夠位了！

凡於本店購買DC的V.M.S.記憶卡可獲美麗優惠

項目	價格
原裝彩色版VMS	$155
「4M版VMS」(連電腦CABLE)	$149
「2M版VMS」	$85

另

凡於本店購買DC手掣均可獲美麗優惠
ASCII手掣 $210

另

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池2粒。

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

SYPTTON FILTER 2
GRAN TURISMO 2
TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL(美版)
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
STAR OCEAN
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
LUNAR COMPLETE(限定版)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)



WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲

《超級機械人大戰COMPAT 2》
《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)



著名遊戲大放送

憑券到本店可以特惠價($69)起購買各款NEO GEO遊戲及以特惠價$1999購買SNK鉅作《THE KING OF FIGHTERS 99》(匣帶版)

另

憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

MACROSS 7
PUZZ BROL
POCKETMON PINBALL(美版)
FIFA 2000
瑪莉工作室(初回限定版附桌上時計)
艾莉工作室(初回限定版附桌上時計)
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
DRAGON QUEST I II
聖劍傳說GB
龍珠Z悟空飛翔傳
CARD CAPTOR櫻
STREET FIGHTERS ALPHA



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

RIDGE RACER 64
RESIDENT EVIL 2(美版)
WIN BACK(日、美版)
超級機械人大戰64
爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說～時之洋笛
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2
STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

LOOK!編輯TALKING

隨風－「瘋瘋癲癲又一天」



今期的情況終於好多了
隨風也可以鬆一口氣
最近隨風很早就睡了
黑眼圈也消了不少
(雖然到書尾時還是有點ｘｙｚ・・)
唉，終於看到OVA的olivie了
很．・可怕的樣子，嗚＞＜
PS.1隨風聽人說子安已結婚了，我不依＞＜
PS2冇錢買
PS3幾時出？
PS4仲叫「PLAY STATION 4」？！改名啦！
今期送上寺田有紀美美圖一幅

不斷叫弊的時雨！

■ 弊！弊！弊！寫這編者話時筆者仍然在趕稿當中，點算……
■ そういうわけで，今期不說那麼多了，BYE！
P.S. 棋魂、ラブひな、烙印戰士新一期好好睇，大家買咗未？

忙得要命的MS話——

◆只能用一個字來形容現在狀況，就是「忙」。
◆筆者的皮卡超不幸遇溺，結果死得很慘…請大家為牠默哀1分鐘。
◆「忙」已是令人討厭的事；現在還要加上「死帶」…天呀！為何要這樣對我？
◆現在滿腦子都是BOF4…有誰可救筆者…>_<
◆雖然喜愛到日本；但近來忽然更想到台灣，相信是AI混亂吧~(^_^;)
◆真不說不知，原來在業界有很多人用MS作筆名…
◆有很多東西真的是有心無力…遺憾…
◆剛發覺MVC2的哥布很「正」，完成BOF4後一定會是我的至愛…
◆與一個人相似是好？還是壞？
◆SAKURA KI，算吧！筆者不會怪你的，你已盡力了！

又轉了個的黑龍話

世事真是變幻無常，一些事情好像要發生，不過又沒有發生，一些人好像在身邊但又不在自己身邊，這些事實在令黑龍感到非常迷惑，另一方面，人生的轉變就像一個旋渦一樣，只要你一站在其中便會不由自主的在旋轉著，直到你死的一刻也不會停止，莫非這便是人生……

V. ROCK FANS追跡者0話

■ 執筆之時，我又再連續通頂，幸好現在終算來到最後階段
■ 最近買回MALICE MIZER的《merveilles》，除了「無懈可擊」外已不知有甚麼形容詞適用(由其是《月下之夜想曲》)，但可惜現在的M.M.已……希望他們可以找到能取代Gackt的主音吧！
■ 初回版《gravity》的封面真令我摸不著頭腦。
■ 《CREATURES》好正，不愧為PIERROT。但自己覺得PIERROT和Dir en grey各有所長，不相伯仲。
■ 復仇之時將近，必須好好準備。
■ 不寫了，下期再見。

很抱歉的SAKURA KI

◇在下寫這篇編者話的時候已經相當眼訓，不行，不能每期也寫眼訓，雖然這是事實。
◇在下今期做不能本來應該要做的事，對不起MS。
◇今期因為要趕書在公司的遊戲展出書，時間會覺得不夠用，眨下眼便過了很多時間。
◇曾經在123期　答應W高達的駕駛者希羅尤的細佬菠蘿油解答「幻想2」中如何才能取得令金段治屋16LV的道具？但可惜在下找不到答案，在下已經一有時間便去找書找網頁，在CHAT ROOM問過人也沒有答覆，希望有那一位好心的讀者知道答案的話請E-MAIL到sakuracyk@sinaman.com幫在下一個大忙，多謝多謝。
◇在下……下……ZZZ…Z……ZZ…ZZZZ…ZZZZZ………

MARKS終於到了進行新計劃的時候

經過多年的無知、失敗，懶惰和容忍，終於再次到達不能忍受自己的地步，而這幾個星期內，筆者正為了這個問題而煩惱，究竟自己是否已經到了再次需要為自己的將來著想，是不是有自我檢討的必要，到了解放自己的時候，回復至剛剛加入GAME PLAYERS大家庭之前，那個肯為了某些事冒險而大膽的自己，不能繼續沈溺於這種無聊、毫無新鮮感的生活。

IKI話：「我終於決定做CHAOS！！！」

◆有玩《WARHAMMER》的朋友便知我在說甚麼・・・・
◆上期書可謂耗盡了在下的小宇宙，至今仍是十分疲倦，亦因如此，令在下實在不知今期的「騙者話」該從何「騙」起・・・・
◆近日生活較為平淡，仍是堂照瞌、稿照寫，本以為沒有甚麼話可「騙」之際，突然看到一首新詩，令我忽有所感・・・・
◆「風雨沉沉的夜裡，前面一片荒郊。走盡荒郊，便是人們的道。啊！黑暗裡歧路萬千，叫我怎樣走好？『上帝！快給我些光明罷，讓我好向前跑！』上帝慌著說：『光明？我沒處給你找！你要光明，你自己去造！』」(光明─朱自清)

悲喜交雜的小璘——

☆能夠收到綠川光Send來的E-mail真的很興奮！無論Account的容量剩餘很小也好，小璘是一定不會將之洗掉的！
☆估不到在上期只是亂說的「地獄式生活」，今期終於應驗了(>_<)不過幸好小璘只是在地獄的邊緣，還未因此死掉……
☆可能還是很懷念放假的生活，所以手腳也變得特別緩慢，相信這亦是身處地獄邊緣的原因之一。
☆最近得知老師並未忘記小璘，還特地送來今年的AL試題，真的非常感動！不過……

悟空

◆今期實在用了太多時間在鐵拳上，所有工作始終也要比原定時間遲了一天……
◆下期是鐵拳的資料集，希望不會浪費太多時間。
◆以開玩笑形式參加了一網上抽獎竟然抽中了筆者，真幸運。
◆惡魔人真的非常「惡魔」。
◆因為多月來的工作量，令筆者暫停了一向的運動，可能是這原因筆者的舊患在近日又再次出現痛楚的感覺，看來要做回多點運動了。
◆女友在數星期前送了筆者一部新的手提電話，雖然不是甚麼新型號，不過也是筆者的心頭好，在此說聲多謝！
◆找了J.J君兩天也找不着，究竟他何時才會出現？

CAPCOM Xpress vol.19

為求偉大的遺產 新的冒險 現在開始！！

ROCKMAN DASH 2偉大的遺產







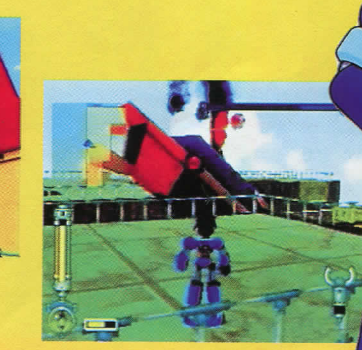
PS/ARPG/對應震動手掣
發售商：CAPCOM
發售日：4月20日
售價：414港幣

《ROCKMAN DASH》系列的第三作即將推出，由《ROCKMAN DASH 鋼之冒險心》開始、《多倫與哥布》以及即將在20日推出的《ROCKMAN DASH 2偉大的遺產》。今作的遊戲系統繼承了前作，以3D立體進行遊戲，玩者操作主角ROCK在這個3D的世界內進行冒險，有沙漠、雪地、遺跡等。

遊戲特色

《ROCKMAN DASH 2偉大的遺產》的遊戲畫面完全POWER UP之外，還作出不少修改，首先遊戲增加了難易度的選擇，對於初玩者來說是一個大喜訊，而對於高手來説亦是一個新挑戰。由於遊戲在3D世界中進行，LOCK ON自然成為最重要的系統，為了操作更加方便，在LOCK ON途中還ROCK更可作移動，再加上新增的特殊武器、大量有趣的MINI GAME以及多姿多采的謎題，使遊戲更為精彩刺激。





ROCK

擁有正義感的15歲少年，自幼就被ROLL之父親拾起，從而被養育成人。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植街機版的《ALIEN VS PREDATOR》；最喜歡角色是《ROCKMAN DASH》的哥倫」。

正式宣佈！！

BREATH OF FIRE IV不變的人 完全攻略本
2000年4月27日與遊戲同步發行
遊戲誌編輯部鋭意製作中 價格50元

TEXT：赤目黑龍
資料提供：瑞華行



WONDER SWAN專頁

RAINBOW ISLANDS Putty's party

製造商：MagaHouse
發售日期：2000年6月中旬
售價：4200日圓







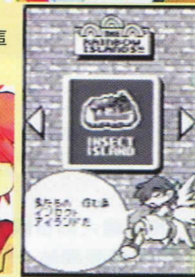
《RAINBOW ISLAND》，這動作遊戲可說是當年的經典遊戲之一，而事隔多年，這遊戲再次被搬出來，而登陸的平台便是WONDERSWAN。

在遊戲方面，這WONDERSWAN版本的《RAINBOW ISLANDS Putty's party》是和之前

如果是老一輩的遊戲迷，一定不會忘記一隻非常精采的動作遊戲的玩法差不多，當然，在遊戲之中亦會加上一些的新元素，例如是故事分支便是此作和之前最大的分別，亦因為在故事之中有分歧的出現，所以在ENDING方面也是不只一個的，要玩齊這些ENDING相信要花一點心機了！







數碼暴龍 ADVANTURE 02 DIGITAL PARTNER

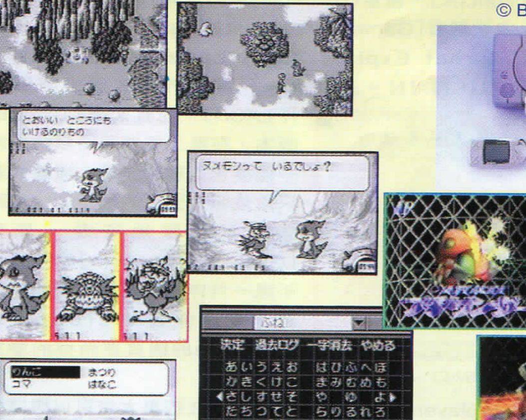
製造商：MagaHouse
發售日期：2000年5月下旬
售價：3200日圓(普通版)／4700日圓(連WONDER WAVE版)



這次的《數碼暴龍》和上一集的可以說是完全不同，就算在玩法上也有著絕對的分別，首先，便是在遊戲的流程上，上一集是以主人翁在不同的山洞之中以數碼暴龍戰鬥，從而得到不同種類的怪獸，而今次的《數碼暴龍ADVANTURE 02》便不同了，玩者要控制主人翁在版圖之上自由行走，目的是要收集更多的「暴碼暴龍」，而且，要得到這些數碼暴龍，不是要靠戰鬥，而是靠「對話」，看來真是和上集非常不同呢！

而另一個不同之處便是遊戲的戰鬥方法，在上一集中，戰鬥是以SLG形式進行，雙方的數碼暴龍在像棋盤上的地方作戰，不過在這集中則是以「對話」來作戰，實在是有點兒古怪，不過這便是事實，如果大家不懂日語的話，相信玩起來要靠點「運氣」了！

最後，便是《數碼暴龍ADVANTURE 02》的最大賣點，便是藉著和這遊戲一同推出的配件「WONDER WAVE」，可以將在這裡得到的數碼暴龍轉移到「POCKET STATION」之中，這樣，便可以在PlayStation版的《數碼暴龍》之中用到這些數碼暴龍。



幻影時光系列 母艦傳說

製造商：MagaHouse
發售日期：2000年5月下旬
售價：4200日圓



「龍之子」可說日本其中一間歷史最悠久的動畫製作工司，而「幻影時光系列」更是這工司的傑作之一，在這幾年間，亦推出過不少和「幻影時光系列」有關的遊戲作品，不過大多數也是射擊遊戲，今次在WONDERSWAN之上推出的，便是一個全新意念的RPG遊戲。

一直以來，在「幻影時光系列」之中也是英雄們將「惡黨三人組」打得死去活來，不過，今次的主角便是在其中《小雙俠》中的「惡黨三人組」，而遊戲目的便是要奪取世上所有的財寶，當然，有「惡黨三人組」又怎會沒有其他的英雄呢？玩者今次要對付的敵人便是「幻影時光系列」中其他作品中的英雄們。

在這隻《幻影時光系列 母艦傳說》中，作為惡黨的玩者可以說是要完全的變成惡人，因為在出戰之中的機械人便要由玩者一手一腳的製造出來，而且可以自由的將不同的部件裝在機械人身上。



TEXT：時雨
鳴謝：Gameplayers.Com



gameplayers.com.hk 網頁大解剖

GAMEPLAYERS * COM LIMITED

相信絕大部份讀者從本刊的廣告之中，都知道我們公司有一個綜合遊戲情報網站——「Gameplayers.com」。在現時香港一片「dot com」、「e-business」的熱潮之中，到底「Gameplayers.com」有什麼地方值得你一看？

進入「Gameplayers.com」

我們「Gameplayers.com」的正式網址是：「http://www.gameplayers.com.hk」，留意「gameplayers」是有「s」的，不要打錯了。另外，大家要觀看「Gameplayers.com」的內容前，首先要確認你的瀏覽器（Internet Explorer或Netscape）是否已經裝上了「FLASH」的PULG-IN。基本上，只要你的瀏覽器沒有裝上「FLASH」，而且又是4.0以上的版本，在進入本網頁時就會出現一個要求下載的訊息，接着大家只需依照畫面上的指示做，就應該可以正常地安裝，享受「Gameplayers.com」的內容。不過一旦你的瀏覽器出現錯誤訊息，就請你到Microsoft或Netscape的網頁更新你的瀏覽器吧！


■「Gameplayers.com」的入口

這就是「Gameplayers.com」的入口網頁，在這裏大家可以選擇進入「Gameplayers.com」三大內容的任何一部份，它們分別是「Videogames」（主攻家用遊戲機）、「Computer games」（主攻電腦遊戲）和「plus²」（主攻潮流產品、偶像和體育）。

家用遊戲機情報總匯 Videogames

作為「Gameplayers.com」網站最重要的內容，「Videogames」這部份每天都會為大家提供最新的遊戲機界情報，務求做到「最快、最準、最詳盡」的家用遊戲機中文網站。以下就是我們所提供的服務一覽：

HOTNEWS 每日放送

遊戲機界是一個在每分每刻都在轉變的地方，以往要和它「KEEP IN TOUCH」可是相當困難。但現在大家只要上來「Gameplayers.com」，就可以足不出戶也知道遊戲機界發生的大小事情。

在「HOTNEWS」的首頁上，我們會將各種大小新聞以HYPERLINK（超連結）形式全部列舉出來。大家只須在想看的新聞之標題CLICK一CLICK，就可以閱讀到其內容。如果大家想查閱一些比較舊，例如是上個月的新聞，則可以CLICK位於畫面右上角的「更多新聞」就行了。

另外，每當遇着遊戲界有大型活動舉行，例如最近的TOKYO GAME SHOW，和在下個月在美國舉行的「E3」展覽會，我們「Gameplayers.com」都會派人前往現場作直擊報導，務求能將第一手的消息以最快的速度送到全世界會說中文的機迷手上。


■每日更新的內容，緊貼着時代詳奏


■TGS速報。這類直擊還會陸續有來

PREVIEW 首輪新作

所有新發表的作品或者是預定發售的新作，不論它們是日本遊戲還是美國遊戲，只要我們一收到最新的消息就會盡快將它們上網，讓大家先睹為快。而一些熱門的話題作，例如PS2的《實況WINNING ELEVEN》，我們更會用大量篇幅去介紹。


■最新遊戲先睹為快

最近介紹的新作：

- J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000（PS2）
- SKY SURFER（PS2）
- ETERNAL ARCADIA（DC）
- GUNGRIFFON BLAZE（PS2）
- UNiSON（PS2）

REVIEW 首輪新作

同樣是「首輪新作」，REVIEW這部份則主要是介紹已經推出的遊戲。我們在「Gameplayers.com」的同事在詳細試玩過整隻遊戲後，就會將遊戲的實際內容、他們的新發現和感想刊登在這裏供各位參考。如果大家在買遊戲之前有點猶豫，需要別人的意見的話，我們的REVIEW絕對可以幫到你。

最近介紹的已推出作品：



■REVIEW是你買GAME時的參考資料

GOLEM之迷路小孩
唱歌吧~SEIREL~SONG
I.Q REMIX+~Intelligent Qube~
GUNDRESS

GUIDES 遊戲心得

「遊戲心得」說得簡單一點，即是遊戲攻略。「Gameplayers.com」的攻略繼承了GAME PLAYER MAGAZINE的一貫傳統，只要是有攻略價值的遊戲，我們都會盡量網羅，而且內容詳盡，再加上互聯網的即時性，實在非一般文字傳媒可以比擬。



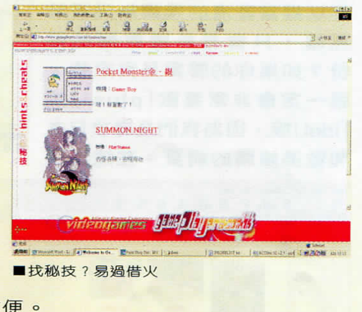
■不用花費一分一毫就可以閱到詳細的攻略

最近推出的遊戲攻略

AERO DANCING F(DC)
DEAD OR ALIVE 2(PS2／DC)
RIDGE RACER V(PS2)
SYPHON FILTER 2(PS)
STRIDER飛龍1&2(PS)

HINTS 究極秘技

在玩遊戲時過不到關，想找秘技幫手？又或者想知道自己喜愛的遊戲有什麼隱藏要素？即使你有買遊戲機雜誌的習慣，要在大量舊雜誌中找尋一隻半隻遊戲的秘技可是非常之費時失事。這就是「Gameplayers.com」的秘技專頁出場的時候了，在這裏，各位可以依照遊戲的名字順序，迅速找尋到自己想找的秘技，而且更是圖文並茂地介紹，非常方便。



■找秘技？易過借火

TOPICS 焦點追擊

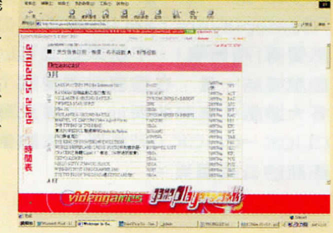
如果大家對一些遊戲界的熱門話題有興趣，想納入認識多一點的話，「Gameplayers.com」的「焦點追擊」則非常適合你。在這部份我們的資紳編輯會為一些近期的話題撰文介紹，內容當然比一般的NEWS詳盡。例如早前在「TOKYO GAME SHOW 2000春」舉行之前，幾乎年年都有去GAME SHOW的J.J.就寫了一篇「東京遊戲展發展史」，為大家介紹這個世界矚目的遊戲界EVENT誕生的前因後果，和由96年第一屆GAME SHOW開始，逐年回顧其出展作品和內容，非常之有參考價值。



■這類突發專題會和你納入探討遊戲界各種問題

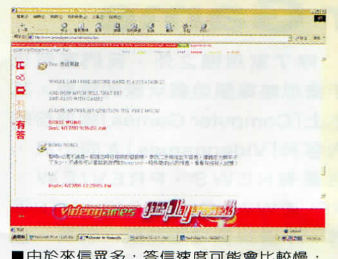
SCHEDULES 新作時間表

遊戲發售時間表是所有遊戲機雜誌的標準裝備，「Gameplayers.com」當然也不會遺漏。想知道自己期待的遊戲有無延期？又或者想知道遊戲的中文譯名？這些都可以在我們的時間表中找到。



■在查閱中文遊戲名時尤其方便

Q&A 有問有答



■由於來信眾多，答信速度可能會比較慢，多多包涵！

互聯網和一般文字媒體最大的不同，是在於互聯網有很高的互動能力。而「Q&A有問有答」正正就體現了這點。不論大家在玩遊戲時遇上什麼奇難雜症，又或者是想提出一些對我們網頁的寶貴意見，我們自當盡力回答。現時負責這部份的，是「遊戲誌」的資紳編輯赤目黑龍，期望大家的來信！

DOWNLOADS 下載頻道

在這個下載中心，大家可以找到大量和遊戲有關的宣傳短片、電腦WALLPAPER和MP3音樂。例如短片方面最近我們就有《Final Fantasy IX》和可口可樂合作的廣告片、《超級機械人大戰ALPHA》、《勇者鬥惡龍 VII》、《BREATH OF FIRE IV》和《PRIMAL IMAGE》的預告短片，和大量最近在日本播放的CM。如果大家家中有寬頻網路，更可以選擇下載這些短片的高質素版本！



■預告片、WALLPAPER、音樂一應俱全

POCKET 手提遊戲

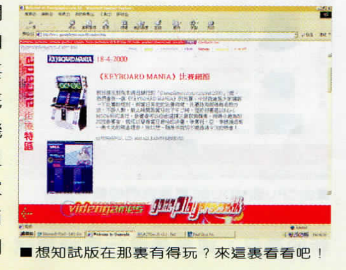


■冷門的手提機的消息當然不會遺漏

由於在遊戲性質上的特異性，「Gameplayers.com」將手提遊戲的介紹和攻略等都獨立了出來處理。當中我們又將五款手提遊戲機——GAME BOY、WONDER SWAN、NEO GEO POCKET、POCKET STATION和DC的VMS的消息分類好，各位在看手提機新聞時就更方便了。

ARCADE 街機特區

現在家用遊戲和街機之間的關係越來越密切，因為有DC和NAOMI、PS和SYSTEM 11、甚至是PS2和未來的PS2互換街機底版等的出現，街機要移植到家用機上時變得極之容易。現時在街機上的新GAME，數個月後就變成了家用遊戲了，因此在處理街機界的消息時我們也是不會怠慢。負責我們這個「ARCADE街機特區」的，是超級街機人前GAME PLUS編輯維也納，絕對是質素的保證！

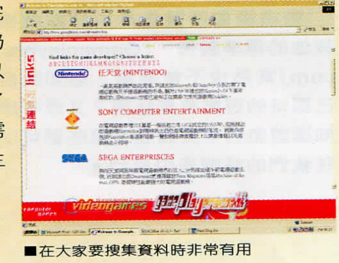


■想知試版在那裏有得玩？來這裏看看吧！

遊戲誌突發組

LINKS 遊戲連結

如果大家在看完「Gameplayers.com」的網頁後仍然覺得「唔夠喉」，不妨來這個可以遊戲連結一看，在這裏我們搜羅了各大遊戲生產商的網址，大家只需CLICK一CLICK，就能跳到去該生產商的公式網頁。



■在大家要搜集資料時非常有用

電腦遊戲情報中樞 Computer Game



■「Computer Games」的內容和「Videogames」一樣豐富

除了家用機之外，我們當然也不會忽略電腦遊戲玩家的需要。基本上「Computer Games」這部份的內容和「Videogames」大同小異，也是有NEWS、PREVIEW、REVIEWS、GUIDES和HINTS等等。不過說到電腦遊戲，它有一個遊戲類型是家用遊戲機（至少是在香港）仍未做到的，那就是線上遊戲（ONLINE GAME）了。

ONLINE 線上遊戲

現在玩電腦遊戲的人，十出八九都會上網玩ONLINE GAME。由於網上遊戲的世界比傳統遊戲更為豐富和多變，玩者所需要的情報也特別多。作為全天域覆蓋的網站，「Gameplayers.com」的電腦版也會將發展的重點放在ONLINE GAME上。



■ONLINE GAME世界千變萬化

現時最受歡迎的ONLINE遊戲，包括了四大RPG——《ULTIMA ONLINE》、《EVERQUEST》、《ASHERON氽 CALL》和《萬王之王》；第一人稱射擊遊戲——《RAINBOW 6》、《UNREAL TOURNAMENT》和《QUAKE III》；和即時戰略遊戲《STARCRAFT》、《AGE OF EMPIRE II》和《HOMEWORLD》等。我們「Gameplayers.com」的ONLINE版會將上述的遊戲之最新消息，例如新PATCH的推出日期、SERVER的改動、由玩者舉辦的活動等等，以最快的速度發放開去。另外，「Gameplayers.com」在未來也會在網頁上推出ONLINE GAME，敬請期待！

ACCESSORY 週邊玩意



■由CPU到MOUSE都是我們的報導目標

電腦和家用遊戲機的另一分別，是有UPGRADE（升級）的問題存在。玩者要享受最佳的遊戲體驗，就必須經常為自己的電腦進行升級，例如購買新的3D加速咭，或先進的FORCE FEEDBACK搖桿等等。不過市面上這類產品花多眼亂，要正確地選購可不容易，因此我們特別開設了週邊器材版「ACCESSORY」，為大家介紹最新的產品，或者是進行實物測試。

網上潮流特區 plus²

相信不少機迷平日除了打機之外，也喜歡留意最新的潮流玩意，而「Gameplayers.com」內的「plus²」也就是為了你們而設的。裏面的內容極之豐富，筆者想它必定能打破一般機迷心中的「GAME書的潮流專頁都是半桶水」這條定律。

進入 plus2 的網頁

只要在「Gameplayers.com」的首頁中選擇「plus²」，就會立即被傳送到「plus²」的首頁。在這裏，大家可以看到「plus²」有二大內容——「pop」和「sports」。



■plus²的首頁

娛樂購物指南 pop

「pop」顧名思義是以潮流資訊為主的網頁。大家想知道最近市面興些什麼玩意，又或者是自己喜愛的IDOL的近況等都可以在這裏找到。

pop 的兩大內容 idol

你每天打開報紙的娛樂版，是否已經對香港那些無聊「八卦」娛樂新聞覺得厭倦？又或者你以經當香港的娛樂新聞視若無睹，只會看外國新聞的部份？如果你的答案是肯定的，就一定會非常喜歡「plus²」的「idol」版，因為我們是專攻日本和歐美娛樂的網頁。在這裏，



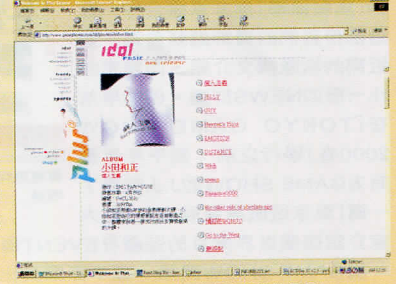
■木村和工藤結婚？《奪命狂呼3》的最新情報？



■偶像WALLPAPER下載

你除了可以在「news」內閱讀到外國藝能界的最新消息，在「topic」內還有大量專題報導，為大家詳細解說各個熱門話題，例如最新的日劇、音樂情報等。

如果你是專聽日本音樂的樂迷，則「plus²」內的「music」和「wallpaper」版就很適合你，因為「music」版網羅了最近推出的所有ALBUM和SINGLE的封面和內容介紹，對你選擇買哪隻唱片一定有所幫助；而「wallpaper」內則有大量日本歌手和偶像的照片可供大家下載，用作電腦桌面的WALLPAPER或者是收藏都一流。



■用中文寫的日本新碟介紹在網上沒有幾個喔！

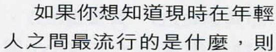
treadу

喜歡動漫畫的你，是否發覺現在網上的中文動漫畫資訊嚴重不足？但不用愁，因為「plus²」的「comic」和「animation」版會常時提供動漫畫的最新消息，包括新作的發售日、有名漫畫家的最新動態、和動畫CD情報等。



■動漫畫專頁

如果你想知道現時在年輕人之間最流行的是什麼，則可以來我們「treadу」版內的「boys」和「girls」看看。單是從名字看，各位也大概可以估到這兩頁分別是專門介紹男性和女性潮流產品的網頁，「boys」所介紹的，主要是模型、手提電話、AV產品和波鞋等；而「girls」介紹的則是以潮流服裝和手飾為主。



波牛天地 sports



■足球消息一應俱全

香港的機迷大都以年輕男性為主，當中又有不少是足球迷（單是看看街機的《VIRTUA STRIKER》多麼的長壽就可以略知一二），因此「plus²」特別開設了「講波版」——「sports」來照顧各位球迷的需要。整個網頁分為英格蘭、意大利、西班牙和日本四項，分別報導當地最新的足球新聞。另一方面，除了日本之外我們還提供了各場賽事的結果、賽事安排、排行榜和賽事預測等，可以作為資料庫般查閱。

「Gameplayers.com」的其他服務

網上購物

剛剛投入服務的「Gameplayers.com」網上商店，為大家提供了各式各樣和遊戲有關的產品。各位只需要一張信用咭，就能安坐家中買到遊戲主機、遊戲軟件、雜誌、攻略本和各式遊戲精品，而且價錢（已包括本港內的速遞費用）也和外面的商店無大分別。不過大家要留意現時我們只接受香港居民的訂單，在外國或中國大陸的朋友請稍等一下，我們的服務很快就會伸展至世界各地。



■買PS2也只是需要CLICK一下

價錢一覽（4月18日現在）

產品	售價（港元）
Playstation	950
Playstation 2	3400
Dreamcast	1260
Nintendo 64	780
DUALSHOCK 2	350
MEMORY CARD(8M)	350
MULTI-TAP 2	380
PS2直向支架	150
POCKET STATION(白色)	270
DEAD OR LIVE 2(USA DC)	320
RIDGE RACER V	495
Drum Mania	950
DEAD OR ALIVE 2 (PS2)	495
鐵拳 TAG TOURMENT	495
Sky Surfer	430
遊戲誌GAME PLAYERS(訂閱半年)	420
遊樂誌GAME PLUS(訂閱半年)	240
FAMI通（訂閱半年）	900

CHAT ROOM

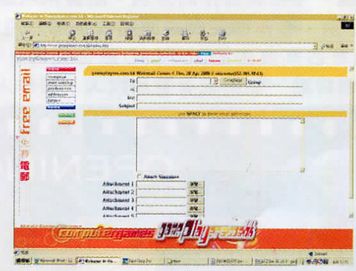
「Gameplayers.com」的CHAT ROOM（聊天室）是大家在網上游離浪蕩之際覺得倦了時，最佳的落腳地方。在這裏你可以找到許多和你志同道合的機迷一起談天説地，而不需要任何特別的軟件和費用。



■上天下地無所不談

使用CHAT ROOM的方法很簡單，你只需在畫面右上方的MENU處選擇「CHAT」，然後再選擇你想進入的CHAT ROOM（general、videogames、computergames或treadу），最後輸入你的LOG IN名字和選擇使用的樣子ICON即可，無需任何繁複的登記步驟，也不需要DOWNLOAD任何軟件。這個CHAT ROOM還有一個特色，就是你可以選擇説話時使用的字款、顏色和大小，增強文字的表達能力。

FREE EMAIL 免費電郵

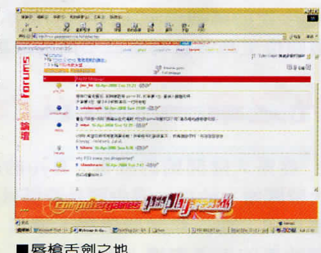


■連寄FILE ATTACHMENT也沒有問題

「Gameplayers.com」為大家提供了極之方便的WEB EMAIL服務，大家不論在世界上任何一個角落，只要你有一個WORLD WIDE WEB（WWW）連線和一個瀏覽器，就隨時可以利用EMAIL和朋友通訊。申請「Gameplayers.com」的EMIAL地址是完全免費的，大家只需在畫面右上方的MENU上選擇「email」，然後CLICK一CLICK「SIGN UP NOW！」的圖案，再依照畫面上的指示輸入你的個人資料，不消五分鐘就能取得一個以「@gameplayers.com.hk」結尾的EMAIL地址了！

FORUM 遊戲論壇

「遊戲論壇」簡單來説即是一個網上的討論組，大家可以在這裏隨便發表對遊戲的意見，即使是激烈的理論只要是合理的就沒有問題。不過請緊記大家對自己的言論負責，一些人身攻擊或粗言穢語在這裏是不會容許的。



■唇槍舌劍之地

總結

現時香港在一片科技股的熱潮中，網頁的數目正在不斷增加，但事實上它們當中許多都缺乏真正有用的內容，因此人們才會説香港這個科技熱潮其實只個大泡沫。不過我們相信「Gameplayers.com」所提供的內容能夠迎合到廣大機迷的需要，而我們也會不斷作出改進，請大家日後也多多支持！

TEXT BY MS

完全總力特集！！
BREATH OF FIRE IV 不變的人

序

距離推出日還不到一個星期，今次即會將為大家作一個總力特集，先讓大家清楚了解遊戲的內容。《BREATH OF FIRE》可謂CAPCOM的首席RPG，到今時今日已推出第4作，今作除了使用2D與3D的融合畫面外(即角色是2D、背景是3D)，不論是畫質、遊戲性、故事、演出及音樂等，都徹底地作出強化。主角Ryu與Nina的故事，再一次打開新的一頁。

PS RPG
生產：CAPCOM
發售日：4月27日
內量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK MEM

ブレス オブ ファイア IV
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの

◆前作畫面

◆今作畫面

與前作的分別

有玩過前作的玩家可能會看得出，今作與前作的分別。就算未玩過《BOF》系列的玩家，都應該看進化了的《BOF》是怎樣。從今作的畫面來看，可以看出與前作有很大的分別，今作的遊戲畫面將會全部彩用繪畫出來的畫來製作，並將其3D化來當作遊戲背景，即使加上2D的角色，也沒有不協調的感覺，是擁有很高質素的2D與3D融合畫面。除此之外，每主要的角色們更會使用3000種以上不同的Animation Pattern，而且更可以自由更換遊戲視點，使到玩者更加投入。製作人員都很下心機啊！

OPENING MOVIE










一個遊戲兩個故事

今次的第四作SCENARIO當然會跟前作不同，遊戲除了跟回以往是由Ryu當主角外，還有第二位主角存在，那就是Fou帝國的Fou-Lu。這兩位主角各自有自己不同的故事，並會平行進行，究竟兩者會有甚麼關連？

光之章——RYU's SIDE

從東大陸開始的故事…Ryu的故事是由東大陸開始，他在沙漠中與找尋姊姊艾莉娜的莉娜相遇，並一起開始旅程。當日、Nina在沙漠地帶的街道中遇上全身赤裸；倒在地上的RYU，不論是他的出身地及種族，都一無所知，只知道他身上有一顆「龍眼」。

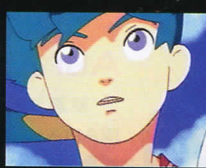


闇之章——Fou-Lu's SIDE

經過數百年的時間，Fou帝國的最初代皇帝Fou-Lu突然復活起來，就在他復活之日，突然受到自己國家的軍隊襲擊，從此他的故事展開，他隨着不同的遭遇，令酊潛在自己體內的力量逐漸覺醒。










其他角色

永遠的飛翼族——Nina

是飛翼王國雲迪亞的第二公主，她為了找尋失踪的姊姊艾莉娜，四處出外旅行，在途中發現持有「龍眼」的Ryu。

擁有領導力的男人——Cray



持有冷靜的判斷力和領導力的半獸人，他能自由操控巨大的木棒，顯得其體格非常強勁。

擁有自我的機械——Master

擁有自己的意志，找尋言語之謎的機械人，不論是甚麼；總之有關於它的是仍然是個謎，究竟它是由誰製造出來？

帝國兵團隊長——Ursula



是帝國軍近衛兵團的隊長，原是平民出身的她，因擁有高的魔法力而取得將軍很高評價，現在正投入東則中立地帶的搜索隊中。



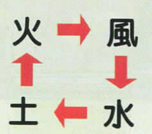
流浪劍士——Scias

擁有很高劍劍術的流浪劍士，原是傭兵的他，是一個很難捉模的人。

合成魔法

「合成魔法」可是今集新增系統之一，所謂合成；即是將兩種不同屬性的魔法組合，並變成一種新的魔法，這稱為「重屬魔法」。在遊戲中，主要分為四種不同屬性的魔法，分別是「火」、「風」、「水」、「土」。當產生了「重屬魔法」，COMBO系統亦即成立，除了可以以兩種不同屬性的魔法組合外，更可以以三種不同屬性的魔法組合，形成不知明的新魔法，大家不妨試試看。

合成魔法的法則




◆火＋風＝メガ


◆風＋水＝バル


◆水＋土＝ストーム


◆土＋火＝グレイブ

Leaning Skill

有玩過前作的玩家，相信對於「Leaning Skill」系統不會陌生，這個系統到今集仍然健在，同樣除了能在傳承師（即前作的師匠）中學得特殊技，還可以在戰鬥中；從Monster身上同得，這些學回來的特殊技，更可以自由地與其他同伴的特殊技作交替，這樣要造一位強勁的同伴出來，並不是難事。



◆找到傳承師了！

Will

這可是今集新增的系統，當角色拜師時會根據所拜的師匠之特殊能力，而在戰鬥中自動發揮出來，由於戰鬥由以前的三人變成六人，不論角色位於前排或後排，均會在一定的機率使出這招，就如Master的「援護攻擊」、Nina的「回復體力」魔法般，這對於每一場戰鬥都十分之有效用。



◆Nina突然從後方為各人回復體力



在《BREATH OF FIRE》系列中，「龍變身」可謂遊戲中最獨特的地方，在戰鬥時Ryu和Fou-Lu均可進行「龍變身」的指令，使用後不單能令攻擊力和防衛力會，其樣貌也會改變成龍般，此外更能使用強勁的「龍言語魔法」。而在今集中的變身系統與前作差不多，需要收集「龍水晶」來變身，不過龍只能變出5種不同的龍，同樣「龍水晶」是分散在世界的每一個角落。

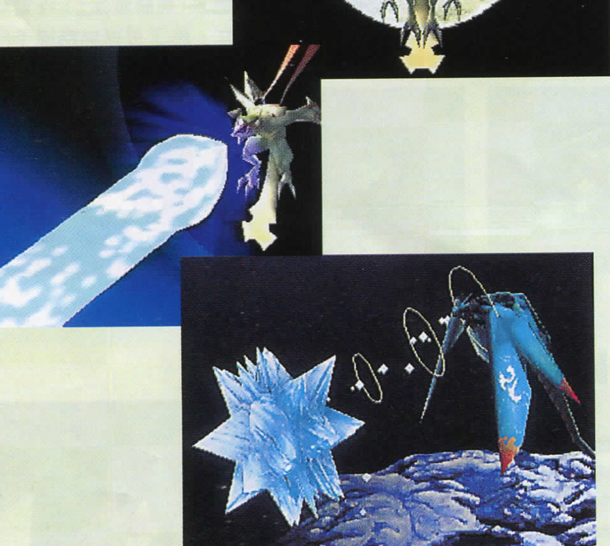


在前文中曾說過Ryu和Fou-Lu均能利用「龍水晶」來變身成不同的龍，但兩者所變的種類，有的是一樣；有的卻只限制於個人，就以Ryu為例，他除了能變身成Warrior、Behemoth、Henner外，更可變成Aura及Wyvern，Fou-Lu則是Warrior、Behemoth、Henner、Spiritual及Serpent，究竟兩者隱藏了甚麼關係？

Fou-Lu Side

Spiritual

與Ryu同樣沒有龍水晶都可以變身成Spiritual，亦是龍的通常形態，屬性是水，剛好與Aura相反。



水之龍 Serpent

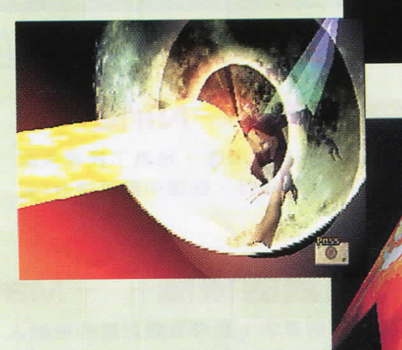
取得特定的龍水晶後，便可以變身成Serpent，其屬性同樣是水，威力當然比Serpent優勝，只有Fou-Lu才可變成牠。

Ryu Side

Aura

就算沒有龍水晶都可以變身成Aura，這是龍的通常形態，其屬性是火，當然能夠使出「龍言語魔法」。







火之龍——Wyvern

取得特定的龍水晶後，便可以變身成Wyvern，其屬性同樣是火，威力當然比Aura優勝，只有Ryu才可變成牠。

共通

風之龍——Warrior

樣貌如騎士；全身穿上鎧甲；手持大刀的Warrior，其屬性為風，擁有強力的刀風。









土之龍——Behemoth

體型巨大；樣子笨拙，但威力驚人的Behemoth，其屬性為土，是所有龍中防衛力最高之一。

謎之龍——Henner

身型細小；樣貌可愛的Henner，其威力一直是個謎，但可以肯定的是，牠擁有令對手產生異常的能力。

龍召喚



在上期均為大家簡介過有關「龍召喚」的系統，在遊戲的世界中，除了Ryu之外，還有7條不同的龍存在，牠們分別是風龍、海龍、樹龍、草龍、砂龍、泥龍及岩龍，在戰鬥時Ryu能利用召喚來借助牠們的力量，不過召喚的次數只限一次，要再度進行召喚的話，就會回宿屋休息才行。

風龍

招式：大天聖

解説：棲身於高空的風龍，其招式「大天聖」對不死系敵人大為有效。



岩龍

招式：大特異點

解説：棲身在岩石上的岩龍，其招式「大特異點」的威力十分驚人。





砂龍

招式：大突擊

解説：棲身於沙漠的砂龍，其招式「大突擊」還會追加異常反應。





樹龍

招式：最大防衛

解説：棲身於樹林裏的樹龍，招式「最大防衛」就如其名一樣，在1回合內所有攻擊無效化。





泥龍

招式：大泥流

解説：棲身於泥海內的泥龍，其招式「大泥流」不單帶有土屬性，而且對火及風屬性敵人極為有效。





草龍

招式：大回復

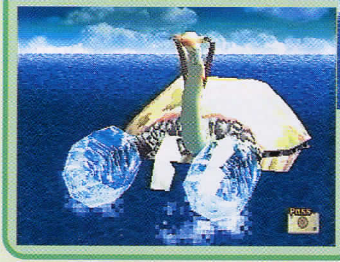
解説：棲身於大草原的草龍，其招式「大回復」不單能回復己方全員的HP，連異常都能一一治理。



海龍

招式：大海流

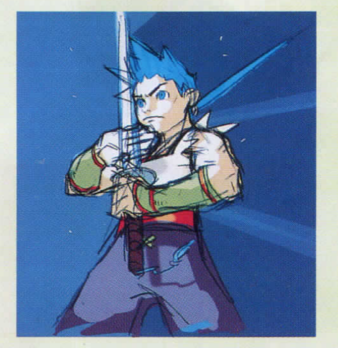
解説：棲身在深海的海龍，招式「大海流」除了有風和水的屬性，還會追加封鎖對方行動的效果。





順帶一提！！完全攻略本

由遊戲誌編輯部製作的《BEARTH OF FIRE IV不變的人 完全攻略本》即將會在4月27日推出，並與遊戲同步發售，全書厚達164頁，內容豐富；當中除了收錄完整故事攻略外，更會公開極秘資料以及遊戲所有DATA，密切留意！！港幣50元正。



TEXT：MARKS

由一個面具產生巨大危機

THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

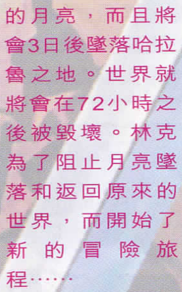
N64
製造商：任天堂
發售日：4月27日
售價：5800日圓
ARPG/1P/MEM/256M/對應MEMORY擴張PACK

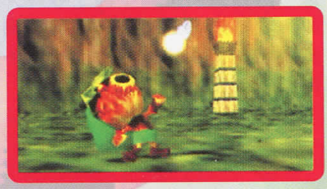
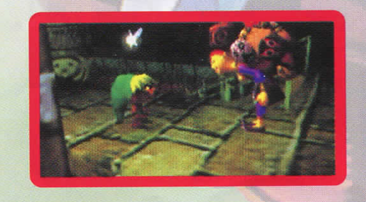
繼首個取得日本最暢銷遊戲雜誌《FAMI通》40分滿分的《薩爾達傳說 時之洋笛》之後，任天堂更再接再厲在今個月的27日推出同系列的最作品《姆拉之面具》，今次故事將會發生在上集故事完結的數月後，而世界舞台更會由哈拉魯世界移至迷幻的世界—夫斯基。今集林克將要遇上前所未有的危機，必須在三天之內阻止月球墜落，而拯救整個夫斯基世界。林克今次更將會學到利用面具的能力變身成哥朗、載拿等種族的族人，以他們的特殊能力來通過重重難關。今期將會為大家在遊戲發售前進行詳細的介紹，這座介紹便正式開始……

STORY

在打倒加羅多洛夫之後，林克令哈拉魯之地再次回復原來的平和。不過在數個月後的某天，林克在森林深處裏，遇上了載上面具的SKULL-KID，但他卻奪去林克的愛馬—艾保娜。在林克追他途中進入了一個迷幻的世界—夫斯基（フスキ），但那裏無論怎樣看都看不出有哪個地方與哈拉魯世界不同，唯一可以肯定的就是空中出現了巨大的月亮，而且將會3日後墜落哈拉魯之地。世界就將會在72小時之後被毀壞。林克為了阻止月亮墜落和返回原來的世界，而開始了新的冒險旅程……


■看着越來越大的月亮的SKULL-KID到底是今次事件的元凶，或相反是為了拯救這個世界，哪一個才是他的真正意思呢？




妖精



在《姆拉之面具》的OPENING中，林克在遇上SKULL-KID的同時，亦出現了兩隻一黑一白的妖精姐弟。白色是姐姐—比露，黑色則是弟弟—莫道，之後比露便跟隨林克一起冒險旅程，不過為何莫道會跟隨SKULL-KID？而究竟這兩隻妖精與SKULL-KID有何關係？

望遠鏡



林克在城鎮中將會遇上對月球甚有研究的老人，到底他知不知道月球墜落的發生原因。林克將可在這個學者的研究室中發現一座巨大的望遠鏡，利用它可以看到月球現時的情況。除此之外，林克更可以利用望遠鏡的功能看看城鎮的樣子，以及城鎮裏面的人，當中可能會找一些遊戲提示。

武器鍛治屋



今集主角林克手持的劍終於可以得到POWER UP，因為新增了鍛治屋要素，而這是上集中沒有的系統。林克可以使用露比來得到強化，而盾牌和其他武器同樣可以進行POWER UP。每次進行強化的武器都需要在第二天才可以取回，不過遊戲可以進行的時間只有三天。

時之感恩節

在行走到這個城鎮的時候，正舉行為感謝時之女神的節日，而人們通稱為時之感恩節(刻のカーニバル)，村民每年都會開開心心地迎接這個節日的來臨。「3日後的月球災害」的傳聞不單在這城鎮，甚至其他地方亦都流傳着同樣的傳聞。這個傳聞令到世界的人出現舉行祭禮、避難兩種對立的意見，而究竟最後會演變成怎樣呢？





面具的能力





面具商人



從今次《薩爾達傳說》的副題便可以知道面具對今集有何重要性。雖然面具在上集只是作MINI GAME和獲取情報之用，但今次則會影響整個故事的進行，因為今次林克利用面具的變身能力，暫時公布可以變身為迪古拿智、哥朗、哉拿三族的族人(當然每個都會有不同的面具)，使用不同種族的特殊能力來解開這個世界中各式各樣的謎團，所以變身後的動作都會依種族而改變。至於可不可以從面具商人手中買到其他面具就要在下期才為大家解開了。

牧場姊妹



雖然上集的朗朗牧場不會在今集出現，但今次就出現一個由姊妹經營的羅瑪斯牧場，而妹妹就是曾在上集朗朗牧場中出現的瑪洛。林克可以在牧場中進行馬上射箭的練習，向着橙色的氣球當靶射擊，而操作基本上和上集相同。

敵對牧場



遊戲中除了漂亮姊妹的牧場外，亦會有她們的敵對牧場。這個牧場就在姊姊牧場的附近，由一對兄弟所經營的，而且當中更有賽馬的跑道。曾是上集朗朗牧場傭工的兄弟二人經常會說有關羅瑪斯牧場的壞話。後來林克更會與兄弟二人進行一場2對1的比賽，而畫面中的紅蘿蔔就是馬的體力，所以要小心使用鞭。



是敵是友？

林克在迪古拿智族部落的時候，會看見一隻抱着柱子而全身白毛的猴子—「沙路」。他在迪古拿智族族人被捉走的地方出現，而想幫林克尋找那個被捉的迪古拿智族人下落，林克拒絕而接受了沙路的好意。不過沙路到底是敵是友呢？而答案就要各位自行查探了。



魔法

在上集中使用魔力來攻擊的魔法當然亦會在今集中出現，而林克最初可以使用的都是從大妖精身上學到魔法與技能。可是林克在之後就可利用戴上面具後的能力，而使用各個種族都會耗用魔力的特殊技。



地圖

在上集裏，林克在迷宮以外的地方時，畫面的右下方都會有地圖表示，來顯示林克身處的位置。不過今集各個AREA和城鎮等地圖都需要取回來，否則是不會有地圖顯示。每個地圖只需要取得一次便可。城鎮以外的地圖只有最初時的地圖例外。



時間流逝

今集同樣會有時間流逝的要素，而這個要素的重要性更比上集為大。因為今次只要經過三天的時間，月亮就會墜落於夫斯基世界上，而遊戲亦會因此GAME OVER，從而使遊戲中的緊張程度倍增。由於時間的重要性，所以畫面的上方亦增加了顯示時間的錶，來知道林克使用了多少的時間。日數會以1st→2nd→Last來表示，而日數字旁的光點只要繞圈一周就表示已過了一小時，最後錶外的標記就顯示現在的時間。不過要注意遊戲中的一小時比現實的一小時還要短。





演奏

可以算是《薩爾達傳說》系列象徵的ITEM—「時之洋笛」，而今集亦同樣有著重要的地位。在遊戲開始時，林克和上集同樣是任何樂曲都不懂的，而在遊戲進行時會從中學到新樂曲，而下面就是今集的洋笛畫面，操作方面基本與上集差不多。由於今集加入了變身系統，所以變身後使用的樂器亦都有所不同。

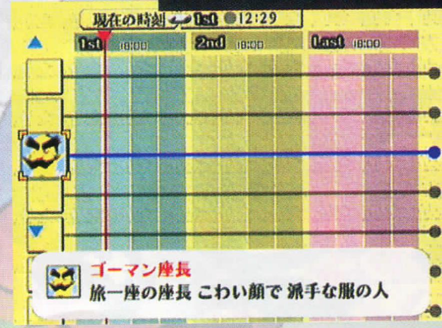




團員手冊

這本手冊就是幫助有困難的人之正義子孩組織—BOMBER'S的身份證明，同時亦是林克在這三天內的日程表，當中會記錄了受到哪人的委託，需要何時完成等等，而上下箭咀就可移動至畫面未能顯示的人物。雖然在最初身上是沒有這本手冊，但只要得到BOMBER'S的實力肯定就可以獲得手冊。





MINI GAME

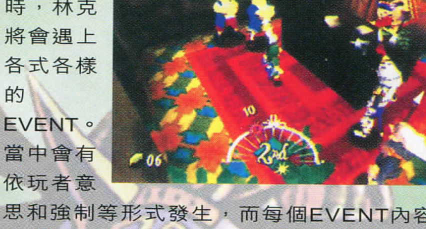


今次的《姆拉之面具》中和上集同樣會準備了多個令人熱血沸騰的MINI GAME。冒險中心、城鎮與古樂高城中會存在一些給林克玩MINI GAME的地方，當然亦有寶箱屋、射靶場等熟識的店鋪，而且今次更會出現迪古拿智族的專門店，不過每次遊玩時都需要使用遊戲的貨幣—露比。





EVENT



在遊戲進行時，林克將會遇上各式各樣的EVENT。當中會有依玩者意思和強制等形式發生，而每個EVENT內容都各有不同的。其中有很多都是利用時間來決定的EVENT，即是不同時間而地點相同有可能發生不同的EVENT，從而增加遊戲中的可玩性。





時間敵人

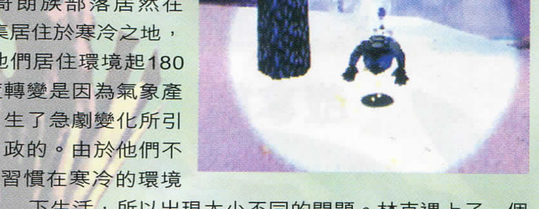


林克在迷宮中行走不時都會遇上阻礙前進的敵人，除了上集出現過的敵人外，今集亦增加了新敵人。今集「"Z" LOCK ON」，可以從妖精中得到敵人的情報，因為這是遇上強勁敵人時的必須工作。可是敵人的種類會因白天(AM6:00~PM18:00)和黑夜(PM18:00~AM6:00)而所改變，而且在黑夜時，視野會變得惡劣，令危險性增加，這點是玩者必需注意的。



哥朗族





在「時之洋笛」中，居住在灼熱的火山地帶的哥朗族部落居然在今集居住於寒冷之地，令他們居住環境起180度轉變是因為氣象產生了急劇變化所引致的。由於他們不習慣在寒冷的環境下生活，所以出現大小不同的問題。林克遇上了一個哥朗族的幽靈，才會知道哥朗族所發生的事，而開始進一步的冒險旅程。

ACTION

哥朗林克的動作會使用其身體和強勁的力量為主。他那豪邁的技能只要看到便覺得非常爽快。

MINI GAME

哥朗林克需要參加的MINI GAME。哥朗林克必須以滾動的動作來進行比賽，而當中需要不撞到障礙物來滾動。



滾動

將自己的身體捲曲，像球一樣的移動，而這技能可以作快速移動。



壓下

跳上空中，以自己的體重壓下敵人。



FIRE PUNCH

利用寄宿左拳的火炎配合強力的出拳，可以將冰柱和巨型雪球破壞。



林克進入這個迷幻的世界之後，便發現存在着上集屬於敵人的迪古拿智王國。「時之洋笛」裏，迪古拿智族只是地下的小小部落。迪古拿智王國是個以國王為中心的階級社會，而且建成一座非常宏偉的王宮。在OPENING中，林克被SKULL-KID的力量影響，變成迪古拿智族人的樣子，而學懂了面具變身的能力。當這個王國出事之後，林克就以變身來解決那些謎題。



迪古拿智族

ACTION

變成迪古拿智林克後，其動作會和小孩林克的動7作有所出入，而這裏介紹的就是變成迪古拿智林克的動作。

飛行

利用變成花朵的雙手像降落傘的在空中飄浮，可以作較遠距離的移動。



跳躍

以幅度細小的連續跳躍和身體輕巧而在水面上移動。



鑽地

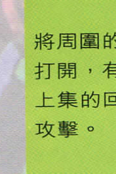
在迪古花上按A掣，就會鑽進地底。



泡沫

從口中吐出一些泡沫來攻擊，但需要有迪古的果實。





回轉攻擊

將周圍的敵人打開，有點像上集的回轉斬攻擊。

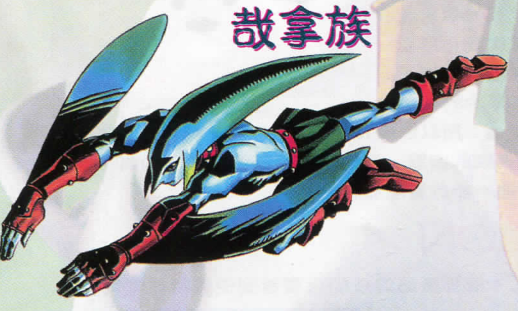


MINI GAME

這個拾取露比的MINI GAME只有迪古拿智國才有，迪古拿智林克就要在限定時間內以飛行來取得浮在空中的露比。



哉拿族



雖然上集哉拿族居住在地底湖，但今次則會在海中居住，可是這裏受到與哥朗同樣的氣象變化，而令到海水的溫度上昇，所以哉拿族的生活亦都出現一些影響。由於林克在沙漠上遇上了一個將近死亡的哉拿族人，而林克在他臨終的委託下，便拿起其手上的結他，和哉拿族的面具，去完成那哉拿族人的委託。可是，哉拿族同樣發生了一些和迪古拿智族差不多的問題。

ACTION

哉拿林克動作可以得到最大發揮就在水中，他於水中可以像魚一樣的活動。可是在陸地的動作亦同樣厲害。

游泳

可以進行潛水和游泳的動作。



跑步

在海底中可以以輕快的步伐跑步。



攻擊

在海底，攻擊水棲類的食人花—迪古巴巴。



功夫

以雙手的鰭進行回轉攻擊，形成華麗的功夫動作。



踢腳

這招HIGH KICK是在陸地最多使用的動作。



MINI GAME

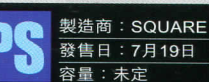
這個MINI GAME就是利用哉拿林克的潛水技能來進行的，而需要在指定時間內不斷收集樹技。



TEXT：SAKURA KI

FINAL FANTASY IX™

ファイナルファンタジーIX



製造商：SQUARE
發售日：7月19日
容量：未定　　價格：未定
RPG/MEM


○巨大的飛空艇

最新角色和劇空艇內部公開

自從SQUARE一口氣公佈了FINAL FANTASY系列最新作IX、X和XI之後，作為FINAL FANTASY的FANS都十分之留意有關的最新消息，而最快可以玩到的便是PS的《FINAL FANTASY IX》了，今次筆者要介紹最新的角色和劇空艇的內部給大家。

回歸令人懷念的FANTASY感覺





自從SQUARE宣佈《FINAL FANTASY IX》的人物和世界觀設定會由負責FF系列I至VI集的插畫師天野喜考先生負責之後，很多FANS也會十分之期待。這樣說並不是覺得VII和VIII做得不好(其實野村哲也的人設做得非出色)，只覺得科幻味比較大，小了原有的FANTASY感覺。而由SQUARE MILLENNIUM中知道了IX會回歸原來的FANTASY感覺，也再次令到水晶和黑魔道士等等的FF系列中深入民心的東西拉上關係。真的十分之高興。

《FINAL FANTASY IX》的八位角色

有留意本刊的話便會知道，在兩期前已經為大家介紹過《FINAL FANTASY IX》的三位主角，而最新的五位主角的名字和外貌已經亮相了，分別有相信是女主角的王室公主、不斷磨練的狼格鬥家、威武而又溫柔的女騎士、喜歡食東西的生物和頭腦高超的天才少女。每個角色都擁有獨特的外型和個性，感覺和這遊戲的人物和世界觀也很相稱，再加上有尾的盜賊、膽小的黑魔道士和皇室的劍士，總共八個角色會帶領你進入《FINAL FANTASY IX》的世界。

○這裡是不是皇宮


○到底是什麼生物

羅曼蒂克的超大型劇場艇

在FF系列經常出現的空中交通公具「飛空艇」，相信FF的FANS或者玩過FF的讀者也一定知道的，而今集有一種很特別的飛空艇種類，就是超大型劇空艇名叫「普利瑪比斯達」，它比起一般的飛空艇大很多，而它的用途才是最大的特色，著名的劇團以巨型的飛空艇作為舞台和劇場，到世界各地去表演，在新的資料看到都是這艘劇場艇有關的場所。有為了演出而設的大舞台，把船的一部份打開便會成為客席和舞台，而且這舞台的面積都很大。另外也有劇團專用的表演樂團，在舞台表演時作演奏。還有舞台演員的後台等，這樣巨大的劇場艇比起FF系列出現過的飛空艇更加羅曼蒂克呢。


○劇場艇的舞台

公佈了的人物


熱血的盜賊ZIDANE——盜賊集團的成員，為人善惡分明，對於有需要幫助的人一定會幫，但好像不喜歡女性。


軟弱的黑魔道士VIVI——無論去到那　也會被人排擠和欺負，時常也會表現得很軟弱，但其實潛藏著非常利害的力量。


忠心的皇室劍士STEINER——誓死效忠皇室的優秀劍士，為了皇室和公主連死也不怕，過份應真卻是他的缺點。

最新公佈的


不懂世情的公主Garnet——是皇室的公主，但時常也一個人愁眉苦臉，並不懂得世情，和普通人的價值觀不同。


一匹狼的格鬥家Salamander——想信力量便是一切，只相信自己的他終日埋頭苦練，到底曾經發生過什麼事。


威武的女騎士Freija——性格溫柔善良和感性，而且是個力量強大的女騎士，一直也對這為了過去的事而煩惱，到底是什麼事呢。


一切也是謎的生物Quina——只知到它的事情就只有喜歡食東西，出身不明，外型似隻青娃。


智商很高的天才少女Eiko——性格開朗的6歲女孩子，她的智商比她的年齡高很多，令周圍的人也覺得很驚訝。

 ※畫面開發中

TEXT：MARKS

遺產是財寶，抑或是災害

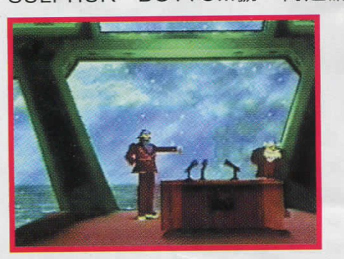


PS
製造商：CAPCOM
發售日：4月20日　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ARPG/MEM/

在Quatre Ox島的事件後的一年間，ROCK他們仍然為了在「偉大的遺產」尋找ROLL的失蹤父母而繼續旅程。

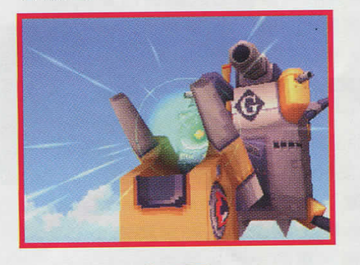
某天，巴利路收到米拿的一封信。米拿就是昔日與巴利路一起踏足極寒冷的「禁斷之地」，而一同生還的同伴。信的內容是因為事業成功而成為富翁的米拿將所有的財產投資建造一艘巨大的飛船SULPHUR • BOTTOM號，而邀請巴利路再次挑戰「禁斷之地」，這樣巴利路便走到SULPHUR • BOTTOM號上，而ROCK他們就回到FLUTTER號等候。

在SULPHUR • BOTTOM號內，開設的大型記者會上，有一個神秘的女人連同白色戰艦一齊出現，而那個女人就望着巴利路……到底那個女人是不是認識巴利路？此外，ROLL失蹤了母親好像叫做「瑪智露達」……











裝備

遊戲將會有安裝在ROCK左手的ROCK BUSTER的強化部件、保護身體的三種BODY部件，和多采多姿的特殊武器三種裝備物品。由於裝備不足會令自己陷入苦戰之內，所以裝備需要強化。進入遺跡等地之前必須進行萬全的整備。

特殊武器

將從遺跡等地取得的ITEM和設計圖交給ROLL，她便會這種武器。雖然種類相同，但效果和用途都各有不同。

BODY PARTS

這種裝備會分為HELMET、ARMOR、SHOE三種，當中的款式是三個類別最多。主要在帆船屋內買到。今次SHOE將會過關的關鍵。

ROCK BUSTER PARTS

這種可以在帆船屋買到的裝備，能夠把ROCK BUSTER的性能提升，而只可以安裝最多三個。怎樣組合就重點之一。

收集礦石

每當將敵人擊倒的同時都會爆出許多ITEM，只要經過這些ITEM便可取得，而ITEM會有Defleater、Life Energy Cube、武器Energy Cube三種。不過爆出多少粒ITEM都RANDOM決定，這樣就很難集中取得同一種ITEM，而且ITEM會在一定時間後自動消息。





武器Energy Cube
取得後，可以將特殊武器的Energy回復，這是不能不取的礦石。



Defleater
Defleater是這個世界裏擁有和金錢同等貴重價值的礦石。不同大小和顏色都有不同的價值。



Life Energy Cube
取得這種礦石可以立刻回復Life Energy，因此它應該是所有ITEM最先取得的。

異常狀態

今集將會加入毒和麻痺兩種新增的異常狀態，而它們會產生相當的特殊DAMAGE。當進入這些異常狀態就產生行動上和體力上的危機。如果有這些狀態攻擊的敵人，就要掌握他們的位置和行動。

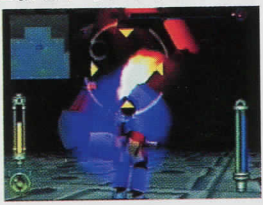




LOCK ON 顏色

當ROCK周圍出現敵人的時候，按一下R2掣就會出現一個標記，表示敵人已被LOCK ON。這個出現在敵人身上的標記顏色會隨著裝備武器的射程距離待改變。當進入不能擊中的距離時，標記就顯示紅色，這麼便要接近和轉換武器。相反，黃色就表示可以擊中的距離。





集齊4條鑰匙



為了拯救巴利路博士和米拿而來到「禁斷之地」。不過「禁斷之地」的封印就需要集齊鑰匙來解開，而鑰匙會共有四條。ROCK為了把它們掘出來，又需要展開另一次冒險旅程。

MINI GAME





在遊戲中，除了故事發展的正規遊戲玩法之外，當中還會準備了多個MINI GAME讓玩者挑戰，而暫時公布了發掘測試、漢未檢定、FLUTTER號火災和修理三個，當然遊戲中還有其他MINI GAME，好讓玩者在戰鬥之餘，得到另一番樂趣。

登場人物

巴利路家



ROCK從米拿口中得知解開「偉大的遺產」是必須取得4條「封印鑰匙」，1因此與ROLL 、DATA開始搜索鑰匙的下落。究竟他們何時才能完成呢。



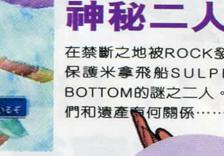
ROCK

在幼年時於遺跡被巴利路發現，而養大成人的少年。他是屬於喜歡冒險、好奇心旺盛、遇上任何困難都可以站起來的類型。他是負責進入遺跡的DIVER，而依照ROLL的指示在迷宮探索。今集依然未解開他的出生秘密。

ROLL

巴利路的孫女。為了尋找唯一可以找到失蹤父母的線索—「偉大的遺產」，與ROCK一起走往世界各地的遺跡。

神秘二人



在禁斷之地被ROCK發現，而保護米拿飛船SULPHUR • BOTTOM的謎之二人。到底他們和遺產有何關係……



智智

服從西娜命令的詳細情形還未清楚，不過從其面貌可以知道是充滿智慧的人。

西娜

無論何時都散發出神秘氣息而不說話的少女。在SULPHUR • BOTTOM上遇見。

大空賊們



又再次嗅到財寶的空賊們，因為達成了互相協助的協議，所以組成了空賊同盟，而開始搜索封印之鑰匙。他們會以跟蹤ROCK的戰法，來奪取「封印鑰匙」。

古拿杜

雖然說話有點女性化，但其實是古拿杜家的首領，而他最擅長空中戰，因此成其中一個強勁的對手。

多倫 • 幫





多倫 • 幫的大女，最近才發覺自己單戀了ROCK，到底會不會向ROCK告白呢？而她那愛的行動令人期待。

斯達巴



古拿杜家的戰鬥成員，不過數目不明，而它們最擅長口不擇言及逃走。

波拿



喜歡自由自在的性格人物。使用忍術的他可以突然消失和現身。

巴哥舒家斯



全身都被鐵甲包裹著的高大男子。在戰鬥時，他會拿出隱藏在甲內的多種武器。

迪西路 • 幫





最為兄弟著想的長兄，不過他被借錢的羅斯家捉了。

哥布

哥布是由多倫製造而成為其中一份子，他們會把多倫當成母親看待。

班 • 幫



他是個只懂說「巴布」的弟弟，但他會明白其他人的說話。

委託ROCK尋找鑰匙



由於在禁地之斷得到西娜和智智的保護，而且從他們口中得知「封印鑰匙」的事，所以想找空賊幫手，但覺得自己提出的條件不合情理，最後就找了ROCK幫手。



巴利路

他以米拿的舊朋友身份協助今次搜索活動。



米拿

他是對遺產搜索非常積極的人物。年青時，曾與巴利路多次到世界各地的遺跡。

遺產之住人



潛入SULPHUR • BOTTOM的瑪智露達以「偉大的遺產是大災難的稍呼」來警告米拿繼續搜索，而且還向SULPHUR • BOTTOM攻擊。究竟她們的真正身份是……？



卡加

保護尤娜的少年，表面上活潑而厲害的他底會不會有實際的戰鬥場面？



尤娜

在禁斷之地的海盜船上發現的少女。一睡覺便不懂起床。

瑪智露達



駕駛戰艦進行攻擊的她是個不會思考而行動。不過她的樣子與ROLL的母親真的十分相似。



TEXT：MARKS

七大遊戲廠商之一的CAPCOM一向都是以格鬥、冒險、動作遊戲為主，不過其最近居然推出了以大富翁為題的作品—《GIGA MASTER諸神之BOARD GAME》，而且更加入了CARD BATTLE原素，使遊戲的戰略性大大改變。由於遊戲以幻想世界作為背景，所以增加了魔法、劍、飛行道具等攻擊方法，道。

PS	
製造商：CAPCOM	
發售日：發售中	售價：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：2 BLOCK
TAB/MEM/4P/對應MULT-TAP、ANALOG	

GIGA MASTER諸神之BOARD GAME

大富翁上的大決戰

地價

在地圖中的土地都會以三塊為一個AREA，如果玩者在同一AREA買到二塊或以上的土地，在該AREA的己方每塊土地地價就會比單獨一塊貴一倍或以上。同一AREA內購得兩塊土地，地價就會變成兩倍，而購得三塊的話，地價更會變成四倍，因此這個要素便是最後變成大贏家的關鍵。由於以股子來前進是很難購買同一AREA內的三塊土地，所以移動CARD和奪取別人土地的戰鬥就變得十分重要。

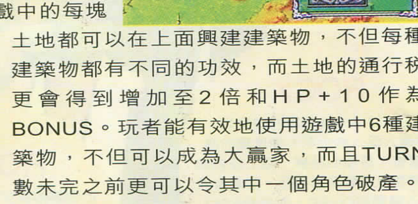






建設

如果玩者只認為將土地購買回來就可以成為最後大贏家的話，各位就大錯得錯了。因為遊戲中的每塊土地都可以在上面興建建築物，不但每種建築物都有不同的功效，而土地的通行稅更會得到增加至2倍和HP+10作為BONUS。玩者能有效地使用遊戲中6種建築物，不但可以成為大贏家，而且TURN數未完之前更可以令其中一個角色破產。





想成為GAIA MASTER的九位戰士

在這裏將會介紹九位想成為GAIA MASTER的戰士。每個角色都會各自擁有一個LUCKY能力，每一次發動都對角色帶來有利的情況。不過當中會有戰鬥中發動，和移動中發動兩類型的角色存在。



妖精Berual

雖然不是參加者，但為參加GAIA MASTER的參加者做事。

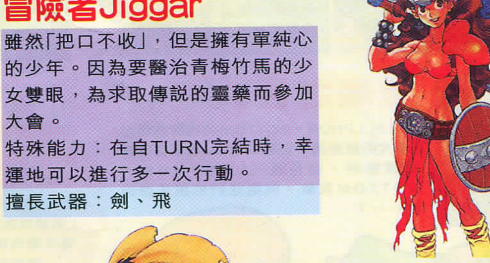


冒險者Jiggar

雖然「把口不收」，但是擁有單純心的少年。因為要醫治青梅竹馬的少女雙眼，為求取傳說的靈藥而參加大會。

特殊能力：在自TURN完結時，幸運地可以進行多一次行動。

擅長武器：劍、飛



女戰士Meg-Meg

在邊境出身的女戰士。雖然擁有怪力，但亦有溫柔的一面。今次是為了遇上Sukite而參加這個大會。

特殊能力：當收到通行稅等收入時，可以得到平時兩倍的金額。

擅長武器：劍、飛



變身公主Tiara

雖然不太懂得世面，但是心地善良的公主。不過其真正身份卻是天界派遣的愛之戰士。

特殊能力：在自TURN完結時，由神的手中奪得一塊土地。

擅長武器：劍、魔

聖戰士Galahad

愛國、愛民的騎士中之騎士。由於性格誠實而勤奮，而引致家境清貧。

特殊能力：在戰鬥中，使用飛行道具系武器時，攻擊力會變成兩倍。

擅長武器：飛

奪他人之地



平時的大富翁由於可以購買的土地多，所以會買地為主，而只有很少的機會以錢來購買別人的土地，勝負就只在於初段的發展。不過今次的《GIGA MASTER》就有點不同，不單可買的土地少，而且有TURN數限制，所以當中加入了奪取對手土地的系統。只要角色走進BATTLE方格和自己的戰士團城堡，或使用EVENT的BATTLE CARD，就會以戰鬥形式來奪取自己選擇的土地（對方）。此外，戰鬥開始前，玩者更可以用錢令對方戰鬥時的體力減少。

戰鬥

戰鬥會以CARD BATTLE形式來進行，而每次都只可以會進行3 ROUND的戰鬥，而以3 ROUND後體力剩餘最多，或將對方的體力減至0的角色為勝，以前者完結戰鬥後，兩方體力仍會維持完結時的數字。如果可以將對手的體力減至0的話，就可以令對手減少200 z，不過對方的體力會完全回後。如果用BATTLE CARD進入戰鬥，而且以體力贏對方的話，就可以再使用BATTLE CARD，再以錢降低的對方體力，這麼就可以輕鬆地在同一TURN奪得兩塊別人的土地。





BATTLE CARD

戰鬥中使用的BATTLE CARD可以分為飛行道具系（綠）、劍系（紅）、魔法系（紫）武器CARD和ITEM CARD（藍）四種，每當角色使用了自己最擅長的武器系，該攻擊就會有機會以1.5倍攻擊力進行攻擊。每張CARD都會有上、下兩個數字，上是武器CARD的攻擊，而下則是攻擊的速度，兩者都是越高越好。ITEM CARD都只可在每ROUND前使用一張。此外每個角色身上都只可以有最多8張，多過限數的CARD就可以選擇地捨棄。



EVENT CARD

EVENT CARD基本上是移動畫面中使用的。當中可分為移動、戰鬥、記號和其他四種效果CARD，而除了移動CARD之外，其餘的都可以一次過在同一TURN內使用。當中最為重要的記號CARD是可以把放置的土地通行稅增加或降低，來改變對方或自己的收入。





日本武士Yasutsuna

來自東洋國家而非常自豪的傳說Samurai。今次因為受到君主的命令而參加這個大會。
特殊能力：在戰鬥中，使用劍系武器時，攻擊力會變成兩倍。
擅長武器：劍



祭司Goliath

很喜歡金錢和女人的破戒僧。他會以鋼鐵般的身體和堅韌的精神侍奉天主。當然今次是為了獎金而參加。
特殊能力：將通行稅、土地的購買費用等支出都賴帳。
擅長武器：劍、魔





盜賊Sinbad

為了財寶和女人不繼流浪的沙漠的大盜賊。因為聽到有關大會的傳聞一有機會奪取大筆獎金而參加了大會。
特殊能力：奪去站在同一方格的對手一半金額。
擅長武器：劍、飛

忍者Hayate

由東洋越海而來，不會多說話的神秘忍者。因為得到首領的密命而參加大會。
特殊能力：在戰鬥中，以蟬脫的術將對手的攻擊無效化，不會造成任何傷害。
擅長武器：劍、飛

魔女Agathe

感到人生的乏味，而沒有消遣的魔女。為了接觸久未看過世界，而參加大會。
特殊能力：在戰鬥中，使用魔法系武器時，攻擊力會變成兩倍。
擅長武器：魔

TEXT：SAKURA KI

曾經和「FF」系列齊名的「DQ」系列最新作



PS	
製造商：ENIX	
發售日：予定5月	
容量：CD-ROM(2	價格：7800日圓
RPG/MEM	

在日本曾經可以和SQUARE的「FF」系列齊名，可以說是ENIX的「DQ」系列，但是自從ENIX加入了PS陣營之後已經推出了不少受到好評的遊戲，但是招牌作《DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們》才是遊戲迷苦等的作品，現在有很多最新的情報公佈了。

延期是為了令遊戲更完美

《DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們》(以下簡稱DQ VII)一直受到延期的困擾，這令到在PS皇朝期間，被原先齊名的「FF」系列的人氣超越了，而成為PS的RPG的代表遊戲，而一次又一次的宣佈延期的主要原因，是製作人員希望可以製作出一個便完美的「DQ」系列RPG遊戲，除了要保留著「DQ」的原有的風格和世界觀之外，還要加入更多優良的系統在遊戲中，今期會為大家介紹一些最新的消息和系統，希望可以滿足一下「DQ」系列的FANS們。


◇延期是希望製作出來更滿意



◇令人期待的DQ系列最新作


◇很受歡迎的怪物史萊姆



◇前作DQ VI推出至今已經數年

對話可以幫助戰鬥

玩者除了在城鎮和迷宮等地方可以和同伴説話之外，在和敵人戰鬥的時候也可以自由選擇對話的指令和同伴對話。同伴除了會給予玩者戰鬥的忠告之外，還會激勵一些膽小角色的勇氣和士氣，也會說些輕佻話和開玩笑等等。因為每一個角色的性格會比較鮮明，各人也有不同的性格和語氣，所以和不同的同伴交談會有不同的反應和忠告，玩者也要考慮個別的情況而決定會否使用同伴們給玩者的忠告，這系統的確是增加了在戰鬥時的臨場感和趣味呢。



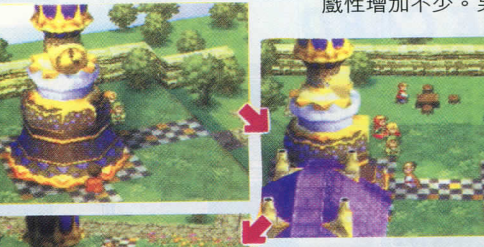
◇戰鬥中也可以選擇對話指令



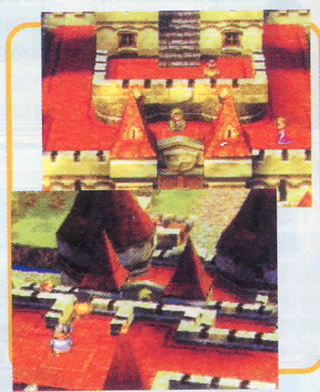
◇和不同的同伴對話有不同的反應

360度旋轉的3D立體背景

有很多RPG遊戲中會常以一幅CG作為背景，而當中會加入一些建築物或物件，然後主角和人物會在當中出現，而成為一個場景，而一些人物和寶物如果在不顯眼的地方便會很難找出來。但是《DQ VII》是採用另一種表現方法，以全多邊形的3D立體為背景，可以360度旋轉，可以更加使到背景上的建築物和物件更扎實和更立體，一些人物也可以在更廣闊的地方上行走，一些細微的部份也可以表現得更好。在轉動的3D立體背景畫面的同時，玩者要細心觀察留意畫面的人和物，可能會有更多新的發現，而這樣可以增加遊戲的解謎成份，令遊戲性增加不少。另外當主角們在些建築物或迷宮之內時，可以轉變視點使玩者能夠更方便和容易地通過一些地方。



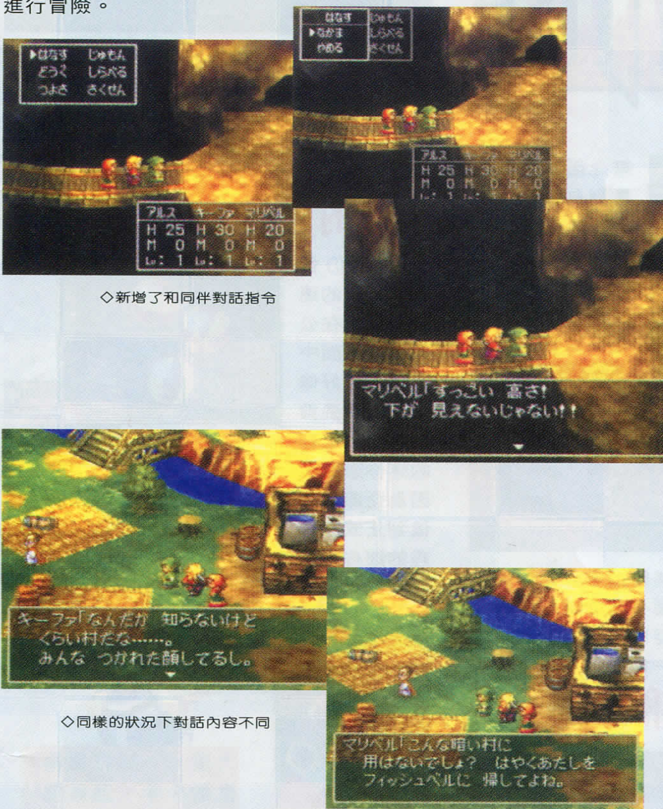

◇可以360度旋轉觀察地形






新增的對話指令

在遊戲中對話是非常重要的一環，除了會加深冒險的樂趣外，還可以充分地表現各個角色的性格和脾性，所以製作人員加了新的系統，以前的「DQ」世界中玩者只可以選擇和同伴以外的人對話的指令，如果要聽同伴的說話時只有在發生事件的時候，但本篇卻可以隨時隨地選擇和同伴對話的指令，使冒險時的臨場感和樂趣增加不少。在一些建築物或迷宮之內迷路或遇到陷阱時，同伴也可能會給玩者一些重要的提示呢。另外遊戲中會以4人一起組合成隊伍遊行冒險的，要經常也要比較大家聽到的事情，因為同一樣的狀況之下，每個角色所聽到的內容也可能會很不同，要小心的聽取有用的情報才可以順利進行冒險。



◇新增了和同伴對話指令

◇同樣的狀況下對話內容不同

收集不同種類怪物的公園

在遊戲的戰鬥系統裡，戰鬥後並不是只會得到金錢和寶物等的東西的，玩者是可以收集一些怪物的。而收集了的怪需要放在怪物公園的，玩者可以隨時到怪物公園探望怪物們並且可以和它們說話，而怪物也有很多的種類，生活環境和習慣也會有所不同，如果玩者要收集多些的種類的怪物在公園的話，便需要在公園內建設不同環境的場地。



◇管理公園是怪物叔叔

◇可以收集不同的怪物

◇可以和怪物說話

"禁斷之地"

在《DQ VII》的世界中存在著了一個叫做艾斯丹度的島，在島上的居民都很和平地生活。但以這個島來說和平一詞其實是有隱憂的，因為這個島上存在了一個叫做"禁斷之地"的地方。為什麼叫作"禁斷之地"？這個答案已經從人們隨著時間而忘記了，現在留低的只是一些不能接觸等等的說話，在島上的居民誰也沒有到訪過的"禁斷之地"，到底會有什麼秘密存在著呢？



◇這是OPENING播片中的"禁斷之地"

在"禁斷之地"的東西

在這一個島上最神秘的地方，從公開了的畫面看來，在這"禁斷之地" 有一些像迷宮一樣的牆壁，通往地下神殿的長樓梯，還有神殿內的水路和巨大的神像等等，不知道會有什樣的事情會在那裡發生。真的希望快些可以玩到這個遊戲。



◇這長梯是否到達神殿的



◇巨大的神像會否隱藏秘密



◇地下有水道會通往那裡

怪物公園可以擴充

最初公園內只有平原的環境，如果要有多些環境收集不同的怪物的話，便要找到更多叫做「生息圖」的設計圖了；另外因為公園內每一種怪物只可以收集一隻，如要收集多過一隻的話便要使用公園的宿舍了，喜歡的怪物和珍貴的怪物也可以大量收集，但是可不可以收集多過一種的怪物暫時未知道，要等待最新的消息公佈。



◇怪物有不同的生活環境





◇ 要建設不同的環境要設計圖

◇ 在宿舍內可以收集多過一隻同類

TEXT：櫻樹

NAMCO的RPG遊戲Tales系列最新作

Tales of Eternia™

PS 製造商：NAMCO
發售日：予定2001年
容量：未定 價格：未定
RPG/MEM

NAMCO這一間大廠給人的感覺很多元化，無論是任何類型的遊戲都會進行開發，而RPG方面也是有很多名作推出過的，好像今次為大家介紹的作品《Tales of Eternia》，其實這已經是《Tales of》系列的第三作了，有很多新人物和新地方為大家介紹一下。

NAMCO的RPG名系列

以人設漂亮、精彩的故事、迫力的戰鬥系統和很多有趣的迷你遊戲而吸引很多FANS的《Tales of》系列的最新作《Tales of Eternia》，自從決定開發之後便沒有太多的新消息公佈，而剛剛正式公佈完成了人物角色的插畫，總共公開了五位人物，以下會為大家介紹一下的。

遊戲的舞台



遊戲的舞台是和平的世界茵菲利亞，主角力度和其餘的人菲娜等等為了拯救他們的世界而展開了戰鬥，而在拯救世界的旅程中，主角們會踏足各種不同的地方和遇上不同的人，除了之前公佈過的都市的地方外，最新所公佈的畫面中是比較遠離市區一點的。有一些村莊雖然並不先進，但也會有一些宿屋、教會、武器和防具屋等等，另外也有一些洞穴，洞穴的四周圍都已經長期被風化而形成了很多的紋。還有火晶靈洞窟，內裡有火熱的熔岩的關係，溫度高得難以想像。





遊戲冒險的場所

除了之前所講過的村莊和風化的洞穴之外，還公開了拉遜華森林，熱沙之城莎芭魯城和未來之街。在畫面看到有很多大樹倒下，會否在森林內碰到敵人沒有正式的宣佈，在森林近水的地方可以看到有一個人像，不知和故事有沒有關係。而莎芭魯城是在砂漠的中央地方，氣溫非常之炎熱，雖然這地方是那麼炎熱，但是娛樂卻十分之發達，有很多的觀光客會在這個有名之城遊玩呢。還有一個叫做未來的街亞以美充滿了幻想色彩，好像前作天上世界一樣。







迫力戰鬥的技和晶靈術

這系列的遊戲另一個優點便是它的戰鬥畫面十分之有迫力，每個角色都會擁有各式各樣的技，當向敵人攻擊過去時會十分之華麗，有一些技的效果還會有一半的畫面呢。而這遊戲中的魔法的名稱叫做晶靈術，發表了的角色中有一位叫做奇露便是擅長晶靈術的。而暫時公佈了的晶靈術有火晶靈術。以回復體力和令同伴復活補助效果為主，但也有些有攻擊力的水晶靈術。利用風令到敵人受傷的風晶靈術。還有奇露正在大學專攻的光晶靈術，是火、水和風的總括晶靈術。





有趣的迷你遊戲



遊戲仍會保留系列的迷你遊戲，在公開了的畫面中只有一種好像用晶靈術去推動一些大氣球的迷你遊戲，因為遊戲現在的開發度仍是很低的關係，相信到正式發售時會好像前作一樣充滿很多有趣的迷你遊戲的。

人物簡介



查度——是大海盜亞爾菲利度的子孫的12歲少女，頭上載一頂海盜的大帽。



力度——以打獵為生的少年，溫柔和厚度的性格。

菲娜——和力度是青梅枝馬，學習格鬥術的好勝的女子。



奇露——正在大學攻修晶靈術，知識豐富的人。

美露狄和古以奇——謎之少女，寵物是古以奇，經常一起行動。



描寫神和人共同生活，擁有神話魅力般的世界觀，由《超時空要塞》人物設計的美樹本晴彥負責遊戲的人物設計，NAMCO的RPG超大作《KHAMRAI神來》，有關同伴之間的兩個最新的系統公佈了，待筆者為大家介紹。

PS 製造商：NAMCO
發售日：予定2000
容量：未定　價格：未定
RPG/MEM

兩個同伴關係的系統

很特別的同伴之間的系統

《KHAMRAI神來》是描寫人族的主角卡格度和神族的主角不死乃神子的故事，這兩個身份和性格也不同人，各自會擁有完全不同的角度和價值觀，而遊戲便是以這兩個完全不同的人互相交替地去發展故事的。這樣的系統是這個遊戲的一個特色。而兩位主角的身邊也會有一些同伴在一起，而經過與同伴一起發生事件和一起戰鬥，都會彼此間建立了不同程度的關係。而遊戲的最新的兩個系統WILL SYSTEM和MIND SYSTEM便基於這種關係而設計的。


◇只要有同伴便一定有關係的



◇遊戲的系統很特別

什麼是 WILL SYSTEM？

和MIND SYSTEM一樣，玩者所作出過的決定和選擇也會令到WILL SYSTEM有所變化，總括來說就是同伴和玩者的關係。而這個系統會有四種特性，分別是喜歡、信賴、不信和討厭。例如在對話期間玩者選擇錯誤便會令到好感度下降，戰鬥之中玩者會幫助同伴的話又可以令信賴度上升，而且可以即時看到同伴的反應。當戰鬥完畢後會顯示WILL GRAPH。另外會有一種叫做WILL ACTION的系統，在戰鬥中如果玩者的行動令同伴對主角信賴度上升，角色相的下方有個WILL的綠色能源計，當滿了時可以使用一些必殺技，而這不會像神威那樣需要消耗MP的。



◇這是WILL GRAPH



◇在戰鬥中增加同伴信賴和好感

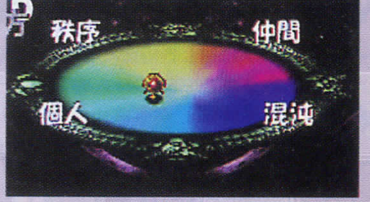


◇WILL ACTION發動

什麼是 MIND SYSTEM？

遊戲的進行期間，玩者會遇上一些事件而要作出選擇，也會在戰鬥中要選擇行動等等的事。這些全都會影響到各同伴的MIND SYSTEM。而MIND SYSTEM會影響到角色所醒覺好像魔法一樣的「神威」和其作戰行為等。而這系統會有四種特性，秩序、仲間、個人和混沌。而各種特性會有不同的神威，例如偏向秩序是學會回復和補助系的神威，而偏向仲間是在戰鬥時喜歡團體合作等。當戰鬥完畢後會顯示MIND GRAPH。而如果全員的MIND SYSTEM都相似的話，各角色所醒覺的神威也會相同。


◇遊戲的選擇很重要



◇這是MIND GRAPH

神和人共存之地 KHAMRAI

KHAMRAI是一個浮在雲海中的六個國所組成的地方，而其中的五個國是由神王所統治，而另一個闇之國卻被稱為捨棄之地，而主角之一的卡格度便是在這個闇之國中長大，而另一位主角不死乃神子則是光之國的神族，而這兩位無論在性格、身份、思想和價值觀都十分之不同的人，都因為不同的原因而踏上各自的旅程。


◇神話之地KHAMRAI　◇有各種的神威


卡格度——年幼時雙親死亡，在闇之村成長，隱藏著未知的力量，充滿正義感的少年。


逍安——出身於火之國在世界各地旅行的少女，性格活潑開朗，但也有怕蝕底的一面。


基利露——生活在闇之村，卡格度的姐弟子，是村中自警團的成員。


尤——對美人十分順從的少年，另有個稱號是妖獸獵人，特技是死亡舞動。


不死乃神子——光之國的神子，自尊心極強的神族，擁有非凡的實力。


小夜姬——不死的妹妹，智之神王的女兒，雖然性格溫純代人客套，但意志卻很堅強。


蔓乃姬——不死和小夜姬的兒時玩伴，對不死有好感，擅長葉之神威。


捷其卡姬——雖然是人族不過卻仕奉不死，理智和冷靜沈著，把對不死的好感隱藏著。

Text:Sakura Ki

《PERSONA 2罰》的最新PERSONA公開

PERSONA 2 罰

ペルソナ2 ETERNAL PUNISHMENT 罰

PS
製造商：ATLUS
發售日：6月29日
容量：CD-ROM×2　價格：6800日圓
RPG/MEM/ALALOG手掣

ALUTS的招牌RPG遊戲《真・女神轉生》的外傳《女神異聞錄》的續篇《PERSON 2 罪》的另一部份《PERSONA 2 罰》的最新情報和畫面，還有各主要人物的最初使用的PERSONA介紹。

PERSONA的特性

PERSONA是們每個人心底的潛藏的多面性的自己，可以說是另一個的自己。將PERSONA具體化了之後便會各自擁有著一些神與惡魔的形態和外貌，而且也會擁有神與惡魔像魔法一般的能力，被召喚到現實的世界中變成各式各樣、鬼異神秘的術士。那樣使用這些PERSONA作為戰鬥之用，便是這遊戲的特徵。在戰鬥中發動PERSONA，而使用PERSONA的能力便好像是使用魔法一樣，因為PERSONA有各式各樣的形態和外貌，而各種PERSONA也會擁有不同的能力，如果可以使用復數的PERSONA，而又可以在戰鬥中有效地交替，那麼便會對戰鬥十分之有利。使用PERSONA在戰鬥中是可以得到經驗值而成長的。因此PERSONA便好像是各角色的強力裝備一樣重要。


◇召喚內心的PERSONA作戰


◇每人的PERSONA也會不同

◇PERSONA擁有鬼神般的力量

遊戲的序幕


◇遊戲序幕的舞台七姊妹學園

遊戲是以前作一樣的珠間留市為舞台，而主角是在一間出版社當雜誌記者的美女天野舞耶，因為全個珠間留市內也流傳著一件怪事「JOKER咀咒」的連續獵奇殺人事件，為了這件怪事的取材而去了前作中的主角周防達哉所讀的私立男女高校「七姊妹學園」，在採訪期間舞耶被傳言中的JOCKER襲擊，而且同時她也和達哉相遇，這便是本作的序幕。


◇為了JOCKER事件而來取材


◇前作主角達哉的班主任

遊戲最初的PERSONA

瑪以雅(マイア)

天野舞耶最初可以召喚的PERSONA，是希臘神話中的巨人亞度拉斯七個女兒中的長女，屬性是「無」，擅長回復系的魔法。



卡利斯度(カリスト)



芹沢うらら最初可以召喚的PERSONA，是ARCADIA族的祖先，利卡安的女兒，屬性是「地」，擅長地變系的魔法。




奧狄西斯(オデユッセウス)



パオフウ最初可以召喚的PERSONA，聽從亞殿娜的說話，使用木馬之計在度羅爾亞戰爭中勝出的英雄，屬性是「風」，擅長疾風系的魔法。





希利安斯(ヘリオス)



周防克哉最初可以召喚的PERSONA，是希臘神話中太陽之車的駕駛者，殺了兄弟的死之神，屬性是「火」，擅長火炎系的魔法。




遊戲的場所

遊戲的舞台仍是前作的珠間留市，七姊妹學園，キスメット出版社和舞耶的房間等等，都是上一集也有出現的地方。但並不是把前作的場地畫面搬字過紙般的到本作之上而是重新製作，因為前作和本作是兩個不同的空間，而且在描寫手法上也有分別，前作是青少年的角度和本作是成年人的角度，所以兩個空間也應該有分別；另外上一集沒有出現過的研究所也有公開畫面，不知道還會有什麼新地方呢。


◇舞耶本作的房間比前作整潔


◇本作新出現的研究所

《PERSONA 2 罰 DELUXE PACK》

ALUTS終於公佈了《PERSONA 2 罰》的發售日決定在6月29日，而且廠商公佈了會有遊戲的限定版《PERSONA 2 罰DELUXE PACK》，價格分別是限定版9800日圓和普通版6800日圓。容量是CD-ROM×2.而限定版內容仍未有公佈，敬請繼續留意本刊報導。


◇舞耶工作的雜誌社

◇所有事件的起因也和克哉有關

TEXT：NEMESIS-T00

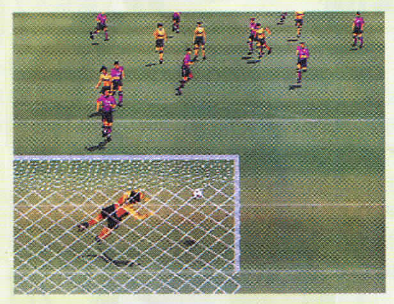
J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000

著名足球遊戲最新作

PS	
製造商：KONAMI	
售價：開放價格	發售日：6月22日
容量：CD-ROM	記憶：2 BLOCKS
1~4P／SOC／MEM／對應MULTI TAP、ANALOG手掣	

熱點新作

KONAMI的著名足球遊戲《WINNING ELEVEN》系列，將會在六月推出新的一集，而機種依然是PlayStation。今集踢的依然是J LEAGUE，遊戲不少細節將會作出改良，例如加入不少新系統和動作，而UPDATE球員資料當然是例行工事。總之FANS們絕對不能錯過這新作了。



最新的資料

既然遊戲玩的球賽是真實的，所以推出新一集時當然要UPDATE球員們的資料了。今集使用的資料是2000年開幕時的資料，所有的體育館(即球場，十六所)及打氣歌完全收錄，J1及J2共二十七隊球隊(包括新球隊)全都參戰，當然新球員加入或舊球員移籍等資料也是最新的。故此熟悉J LEAGUE的讀者的該不會覺得資料過時。由於EDIT選手機能依然健在，所以各位亦可設計選手和日本球星們並肩作戰或向他們挑戰，但這機能會有甚麼改變則暫時不明。





遊戲模式

今集共有五個遊戲模式(不計OPTION)，玩法各有不同。它們包括最多可四人同時玩的對戰模式「MATCH MODE」、可練習各種技術的「TRAINING MODE」、可進行明星賽的「SPECIAL MODE」、進行J LEAGUE 2000年球季的「LEAGUE MODE」等等。

部份受注目的球員



■ 加入了ジュビロ磐田的井原正巳

■ 回到ヴェルディ的武田

■ FREE KICK的能手中村俊輔

部份球場



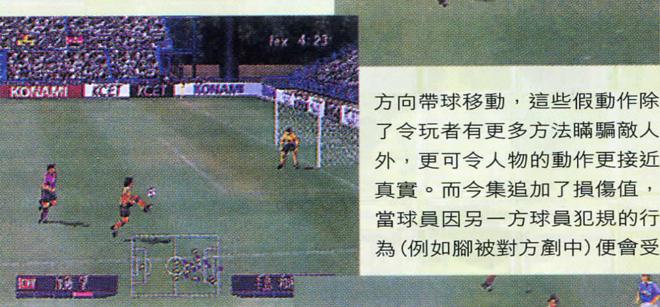
■ 國立競技場

■ 日立柏足球場

■ 橫濱國際總合競技場

更迫真的動作

在過往數集《WINNING ELEVEN》中，人物的動作已有一定的水準，來到了最新一集，動作可說比前作更迫真。除了流暢度高外，更追加了不少前作沒有的動作，例如可以在跑的途中突然折返，又可在龍門前突然改變方向帶球移動，這些假動作除了令玩者有更多方法瞞騙敵人外，更可令人物的動作更接近真實。而今集追加了損傷值，當球員因另一方球員犯規的行為(例如腳被對方剷中)便會受傷，除了球員能力會下降外，損傷值過高時更有可能要立即離場。故此若有球員受傷便要盡快換走，以免減低球隊的戰鬥力。





歷代最強的CPU能力

一如以往，今集會有大量的隊形和戰術選擇，玩者可以隨自己的喜好或習慣選擇。大部份球類運動遊戲玩者也是只會控制其中一人，其餘則由電腦控制，今集當然不例外。和其他足球遊戲最不同的地方是CPU的能力是歷代最高的，它會依照玩者選擇的戰術正確地行動，玩者亦可選擇其攻擊意識(新追加)和防守方法，故此要勝利便要和CPU好好配合一下了。



既然我方的CPU球員能力強化了，那麼取勝豈不是容易了？那倒未必，天下間怎會有那麼便宜的事呢？相信強化CPU的能力不只是玩者，連對方AI應該會比上集強，這樣才會令遊戲不會失去平衡。

BY隨風

以絆為名之 PENDANT with TOY BOX STORY's

魚與熊掌不能兼備





AVG？SLG？－

本來筆者還以為這一隻是SLG遊戲，明明是戀愛遊戲嘛，怎會變成AVG呢？但當筆者看到那一大段的文字後，心想「這果然是一隻AVG！」之前曾在SS推出過的名作如今終於在PS上出現了，喜歡此遊戲的朋友自然不會錯過。再加上出色的人設，看來即使是「AVG」式的戀愛遊戲也沒關係了！

左擁右抱非好事－

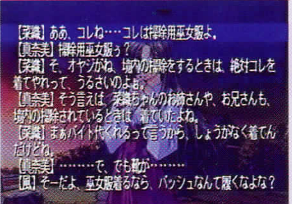
青梅竹馬，自小便培養出深厚感情的朋友要離去固然令人傷心；只不過，在數年後重遇，又能不能只留在朋友的階段呢？遊戲的主角自小便有兩位青梅竹馬的女性朋友－菜織及真奈美。六年前真奈美的離去令兩人傷心，然而當六年後真奈美再次出現又是否好事？夾雜在兩位女孩中間的主角最終會喜歡誰？而另一個女孩又該何去何從呢？





文字式戀愛事件－

整個遊戲都是以大量文字來交待劇情，而女孩子的好感度及劇情的發展亦會因玩者所說的話而作出改變。每一件的事件，也會以玩者的回答為中心，只要略為不小心，也許整個劇情就會因此而改變。該幫哪一位女孩？面對情敵又該怎辦？這一切一切都會以文字來解決，真是「君子動口不動手」，果然是「文明人」。不過此種玩法對於不懂日文的朋友會比較難，大家就順便學學日文吧！





夾心餅－

之前亦提過主角有兩位青梅竹馬的朋友，而今次的女主角（即有機會成為主角的另一半的角色）亦是圍繞著這兩位角色而進行。基本上因為三人在小時候就是要好朋友的原因，因此很多活動也會一起進行。只是明眼人一看，就知道兩位女孩也對主角有意思，那麼，主角應該如何？拒絕？接受？如何把傷害減至最低？抑或，到最後兩人皆離玩者遠去？





有關「絆之PENTAND」－

其實這一個功能，主要是用以供玩者看看自己最真實的心意到底是什麼？在中間的那顆玉石，一開始是綠色的。不過它會隨著玩者的回答及女孩子的好感度改變而改變顏色，越接受紅色的話，就表示菜織的好感度較高。反之變成藍色的話，則是真奈美比較喜歡你。當玩者的回答令她們好感度改變時，這個「絆之PENTAND」會在閃爍後直接改變顏色，各位可以由此得知自己有沒有說錯話啦！



除了兩位主角．．．－

除了兩位可愛的青梅竹馬外，玩者身邊還有其他可愛的女孩子或英俊的帥哥，例如是玩者的妹妹、同班同學、學長等，當然這些人是不能追求的（難不成追求學長玩同性戀愛嗎？）不過卻有很多事件會圍繞著他們而進行，例如妹妹被欺騙而為她出頭。有關玩者對這些事件的解決方法亦是女孩子對玩者提升好感度的重要因素，趕快讓她們看看你溫柔、疼妹妹、堅強．．等特別的一面吧！



特別事件簿一

遊戲中除了會出現很多美美的CG外，亦很不少有趣或驚險的特別事件。當然這些事件會隨著玩者的回答而有所不同，不過基本上一開始是會強制出現的。現在就為大家介紹其中幾件特別事件吧！



事件一：妹妹被「花心蘿蔔」欺騙？！

某天放學之後看到真奈美跟一個男生在一起，他一看到我走過去就離去了，看似十分討厭我。過了幾天竟然看到他跟我妹妹一起，一問之下原來這傢伙是個專欺騙少女感情的人。這混蛋！竟然敢欺負我可愛的妹妹，我揍死你！！



事件三：學園之七不思議

那一天大家突然提起在合宿時必有的「肝試活動」(考膽量)，於是大家便決定一起回到學校探險，因為我們學校亦有流傳著七不思議事件。可是到達後，才知道原來田中是十分怕鬼的，而平時傻呼呼卻大膽的美亞子則常常嚇她。每到一個地方，美亞子也會說出該地的不思議事件，聽得大家十分怕，而田中更是尖叫連連。雖然大家都有點累，不過這一晚還是過得很愉快。





教你遊戲操作！一

按鍵	功能
□	隱藏對話欄
△	出現/取消PENTAND
×	取消
○	確定
R1	出現之前的對話
L1	把對話快速跳過
START	設定

事件二：最後一次的比賽

很快就會舉行一個大型比賽了，各人也很想參加，包括我。田徑部的學長是最後一件參加這比賽了，可是他竟然把這個機會讓給我！為了不負眾人期望，在比賽前我都不停努力地練習。在練習的時候，我不斷回想起小時候的事件，當然，我就是因為跑得慢而追不上真奈美所坐的車子‥‥





事件四：是誤會嗎？

有天我陪真奈美去購物，在回家的時候兩個人很快樂地在聊天而沒有留意前方。一個不小心，真奈美撞到前面的人。原來正是上次欺騙妹妹的傢伙，可能他懷恨在心的關係，於是對撞到他的真奈美口中惡言。回到家後真奈美突然抱著我，剛好這一幕又被菜織看到‥‥怎麼辦？我同時傷害了她們兩個！



爆機後的重溫模式一

「遊戲中那些美美的CG真令人看得目不暇給，可是當事件過後，那些美麗的CG就會消失，真可惜！」有以上想法的朋友，恭喜你！因為各位絕不會在這隻遊戲中嘗試到那種痛苦。當各位完成遊戲後，開始畫面會出現一樣名叫「SPECIAL」的東西，當中有三個模式分別是「音樂模式」、「CG模式」及「TOY BOX STORY」，保證讓各位看到樂在其中。「音樂模式」當然是聽音樂，而「CG模式」則是看曾出現過的圖片。而最後一個模式則是有關其他角色的資料。



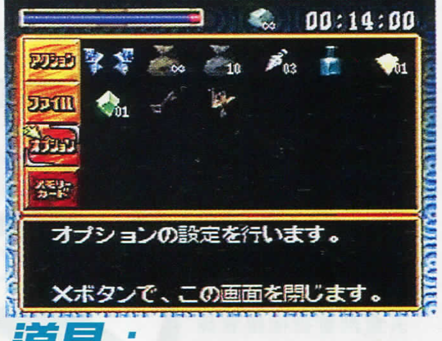


BY隨風

TINY BULLETS

搵路都搵餐死！

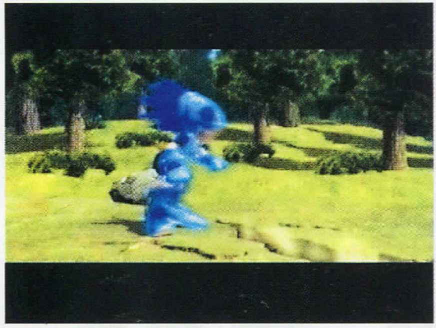
PS
發售商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM
ACT/MEM/震動手掣



真係多災多難－



本來主角就好好地去買草藥，只需要行半日。不過呢，當他到了「咒之山」的時候，突然想起「咒之山」有一個傳說。這個傳說是這樣的「在咒之山內，有很多不同的怪物封印於這裡。主角想到這裡，考慮要不要走別的路呢？正當主角在思考的時候，突然「呼－」一聲，竟然地震！不幸的主角跌入「咒之山」中，到底他能不能安全地找到出路離去呢？





遊戲要做D乜？－



基本上遊戲分為很多個章節，而第一章就是「咒之山」。玩者要在遊戲中找出不同的水晶，這些水晶除時變成救命之物。而且當然會出現很多敵人啦，玩者除了可以在見到他們之前攻擊他們，亦可以在遠處以視點轉換



來遠距離視察環境，抑或以物品攻擊他們。當玩者把敵人消滅後大多會得到水晶，而水晶的用處之後再講。怪物被殺死後一段時候會復活，不過即使再把他們殺掉也不會再有水晶出現。

道具及操作表－

基本上道具有很多種，不過在這裡就不作所有介紹，只選幾種常用的來介紹。其實當玩者使用道具的時候是會有說明的，各位不用擔心不懂道具的用法。而操作方面雖然現在為大家送上操作表，不過真正玩時亦有一定操作上的困難。因此各位不用心急，多練幾次就可以了。

道具：



黃色之水晶　它可以把守護之印記消掉



泉之水晶　把枯乾了的命之泉復完，可以得到命之泉水。命之泉水的用途是回後體力。



綠色之水晶　作用跟黃色之水晶一樣，不過要有五顆才足夠消掉一個印記。

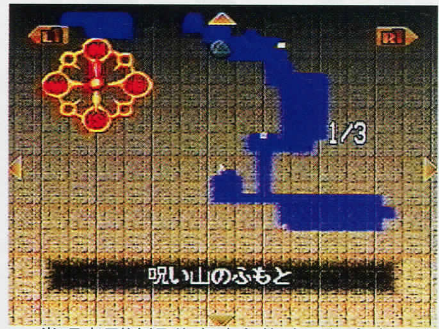
爆彈　向敵人投擲或放置於地面使用的炸彈

解毒藥　上毒後需立即飲用，否則體力會不斷下降；中毒的時候臉會變成綠色。

操作：

□掣	／
△掣	蹲下（看地圖時可放大地圖）
×掣	起跳
○掣	拾起／放下
□掣＋↑	移動放慢
△掣＋↑	向前滾動
△掣＋↓	向後滾動
△掣＋←或→	蹲下360℃轉動
跳起時按△掣	把可踏破地面踏破
×掣＋↑	大幅度跳動
跳時＋○掣	找著邊位
○掣＋↓	拿著東西時會變成擲出東西
○掣＋↑或↓	面前有大型物體時會變成推或拉
○掣＋↑或↓	抓著東西時會變成上下擺動
○掣＋←或→	抓著東西時會變成向左或右移動
R1掣	180度轉身
L1掣+←或→	不轉身地移動
R2掣+○掣	發射子彈
R2掣+×掣	轉換子彈
L2掣	視點放大
L2掣+△掣	視點轉換
START掣	物品表、設定及SAVE/LOAD
SELECT	地圖

有關地圖－



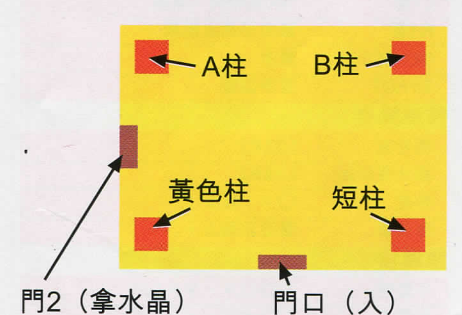
當玩者到達過什麼地方後地圖便會出現該地方的部份。在地圖上藍色的部份是已出現地方，而紅色的則是不可到達的地方，閃動的三角形就是主角。另外黃色的格是有使用過水晶的地方，在某地印記上使用了水晶後會得到物品並無限量使用，如果玩者選擇消除印記就可以得到物品。

簡易攻略－

之前講過這一隻遊戲分為很多的章節，現在就為大家送上第一章頭一部份的攻略，之後的部份就靠玩者自己慢慢去摸索了！



一開始的時便會出現兩隻類似蟹的物體，把它們殺死後可以得到水晶。把它們解決後一直直行，走到分叉路口時不要直行而轉右，否則會跌死。轉了幾個彎位後會看到一道門，門下有一個小空位，按△＋↓就可以到達另一邊，那裡就會有敵人。



門2（拿水晶）　門口（入）

進入後會看到四條柱，最短的一條是拿解毒濟的，不過要用水晶換。而黃色那條是出路。而其餘兩條先到A那邊拿木箱，再以三個木箱跳上B上拿道具，此道具的作用是裝命之泉水。另外在;附近有另一道門，按△＋↓過去可以得到一顆水晶。

跳到黃色柱上後轉彎，之後按↑＋×跳到對面立即按著○。向左移直至看到輪匙，按著↓掣一斷時間後放手便可以跳過去拿鎖



匙。轉身向下跳，不過下跳時立即按○再找著邊位，繼續向左移便會看到上方有一個空間。上到去後向前走會見到一塊顏色不同的木版，在上邊跳及按△掣便可以到下方。看到一個大箱子，按○＋↑把它帶出來後以它跳到上面。



之後會看到第二個封印，在這兒可以換取到子彈。得到子彈後走詔去會有兩朵食人花，要走近點引起它們注意後立即發射子彈（不要用石頭），解決在後方的食人花後得到泉之水晶。一直向上跳，不過在剛開始跳上的時候要按×＋↑才跳得到，而且在跳上時要立即按○。



上到去會看到泉之封印，使用泉之水晶得到命之泉水(即是生命全滿)。轉身看到一條通道，直走不過到跳的時候要按一按○掣再落地面不然再跌傷。到下方看看到大箱子，拉開它發現一道門，進入後可得到一顆水晶。



出去後繼續向前走，看到一道門，按△＝↓滾進去後會有一隻敵人，打倒它後得到「咒之山地圖」。到了這兒，已經看到一門有鎖匙洞的門，在門前選擇使用道具並點選鎖匙便能把上方的門打開．．．

人物介紹－

玩者玩到後期會遇到同伴並跟他們一起戰鬥，現在就為大家介紹一下他們吧！



主角康利：遊戲中的主角，玩者所使用的角色。為了買草藥而陷於「咒之山」，是個問題兒童。

嘉莉：神秘的小女，有強大的魔力。跟主角一樣是13歲。

艾多魯:性格穩重的戰士，樣子是一條巨大的龍，可以入地亦可以上天。

古爾特:性格豪爽的人，到鐵炮很熟悉。負責守護村上的和平，是一位戰士。

又玩時間限制？－

這個遊戲有時間的限制，換言之結局有可能會因玩者所使用的時間而有所改變。相信使用的時間越少所得的結局就會越好。即使按START時間亦會扣除，不過SAVE並不會計時候，因此請各位善用「SAVE」&「LOAD」啦！



TEXT：悟空



DEVILMAN
終極惡魔重現人間！！

PS	
製造商：BANDAI 發售日：發售中	
容量：CD-ROM	
記憶：1 BLOCKS	
1P/MEM/AVG/DUAL SHOCK對應	

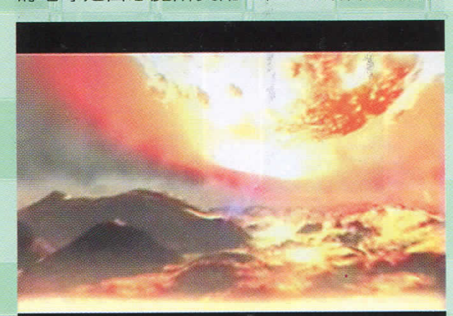


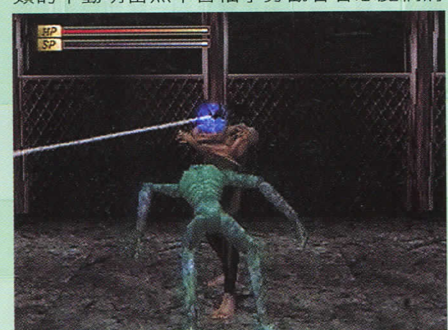


相信年齡有二十以上又對日本漫畫熟悉的朋友對「惡魔人」這名字都不會陌生，它是日本名漫畫家「永井豪」先生多套出色作品其中之一，其他如「鐵甲萬能俠」及「三一萬能俠」都為人所熟悉，後兩者已經先後在新世代的遊戲機推出過遊戲作品(如機戰)，但惡魔人除了在超任時代推出過遊戲外在新機種卻沒有推出遊戲作品，幸好在今年廠商終於在PlayStation推出其作品，現在就為大家介紹這隻漫畫改編遊戲。

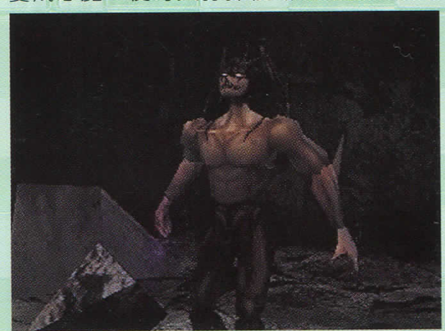
故事簡介

遊戲的故事講述主角「不動 明」從好友「飛鳥 了」死去的父親留下的遺書中知道古時代的地球是由惡魔所支配，但一日所有惡魔在一次天災中全都被冰封起來，惡魔便從世上消失，經過很多年之後，飛鳥發覺那些被冰封了的惡魔正陸陸續續破冰而出，牠們利用自己獨有的能力企圖控制整個地球，身為人類的不動明當然不會袖手旁觀看着惡魔們將





地球控制，但人類又怎會有能力去阻止事件發生？幸好飛鳥的父親除了留下一封遺書外亦留下了一件「恐怖遺產」，只要利用它便可變成惡魔，便可與打算侵略地球的惡魔戰



鬥，而在一次意外之一不動明因為面臨死亡產生極度恐懼而與一惡魔結合成為「惡魔人」，幸好因為明有一夥善良和正義的心令屬於惡魔的理性全被壓下來，這樣明便用惡魔人的身份與其他惡魔展開決戰。

遊戲介紹

整個遊戲分為兩章，首章叫「不動 明編」、次章叫「惡魔人間編」。「不動 明編」是講述主角不動明如何由一個普通的人類變成擁有惡魔力量的「惡魔人」；「惡魔人間編」則是講述不動明在變成惡魔人之後的故事，兩者同樣都是以漫畫版為遊戲藍本，即是只要有看過漫畫版的朋友在進行遊戲時定會感到一些親切感。



操作方法

因為遊戲分開為兩章，所以操作方法亦分為兩種，一種是不動明另一種是惡魔人，以下就是兩種操作方法：

不動明編

基本操作

十字掣	角色移動、選擇
□掣	調查、開門、上落樓梯
△掣	蹲下、緊按可蹲下移動
×掣	取消、跳躍
○掣	決定、緊按可慢步走
L1掣	180度轉向
R1掣	緊按可使出奔跑
SELECT	道具畫面
START	暫停遊戲



惡魔人編

基本操作

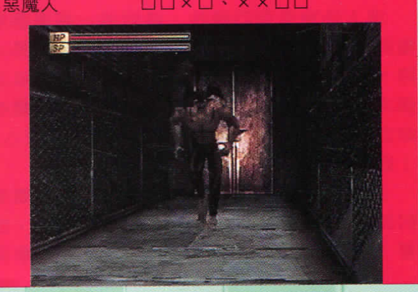
十字掣	角色移動、選擇
□掣	調查、開門、拳擊
△掣	撞擊
×掣	取消、踢腳
○掣	決定、鈎拳
L1掣	180度轉向、索敵
R1掣	緊按可使出奔跑
SELECT	變身
START	暫停遊戲

特殊操作

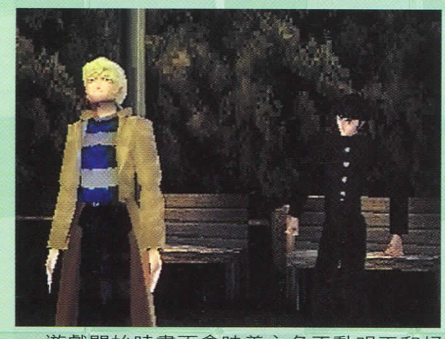
精神波	L2&R2
精神波放出	L2&R2
熱波	○＋↓長按
撕裂擊	最近距離△＋○＋↓

連續技

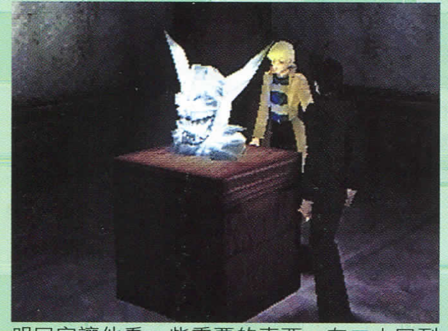
不動明	□□□×、××□×
惡魔人	□□×□、××□□



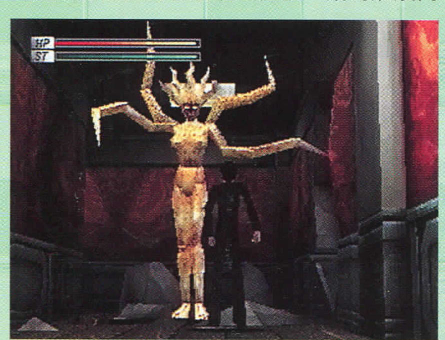
遊戲初期攻略 不動明編



遊戲開始時畫面會映着主角不動明正和好友飛鳥了在公園談話，飛鳥向主角說了一段關於地球原本是被惡魔所統治，只是一次天災將所有惡魔都冰封起來，但是近日在已經死去的父親遺書中知道那上被冰封惡魔正開始甦醒，而且更要再次控制地球，富正義感的主角當然不會讓這事發生，之後飛鳥便帶



明回家讓他看一些重要的東西，在二人回到家走過樓梯時，樓梯牆上的玻璃窗出現了異樣，那些東西是……？飛鳥帶主角來到一儲物室，在內的中央放了一具古怪的雕像，飛鳥說這是他父親留下的東西，名字叫「恐怖之遺產」，不動明拿起雕像觀看時竟產生一種恐懼感，看來這雕像有一種不明的力量，二人看過雕像後回到客廳繼續傾談，飛鳥繼續向



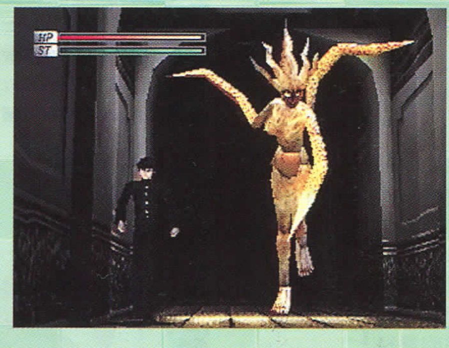
明說出惡魔的事，他說一定要保護世界將所有惡魔消滅，之後便離開客廳。現在玩者便可控制主角，先將地上的回復道具拾起，再調查茶几上的書信便可離開，由飛鳥離開那扇門離開，看向左邊的通道走去，走了不遠在明身後突然發出一聲巨響，當明轉身查看時被嚇了一跳，原來巨響的來源竟是一巨大怪物破牆而入所發出，由於現時明沒有任何攻擊能力，所以現在可以走的便是「逃走」，一直向前走到樓梯的地方，在那裏會遇上飛鳥，他看到明被怪物襲擊便立即叫明先走到下層，怪物便留待他對付，沒攻擊在手的明見手拿着槍的飛鳥這樣說，當然是立即離開，明離開後飛鳥便舉槍向怪物射擊，怪物是否被打倒我們暫且不理，說回不動明，他沿樓梯到達1F，雖然樓上傳來飛鳥的叫聲，但樓梯已經毀壞，所以琅回到上層便要尋找



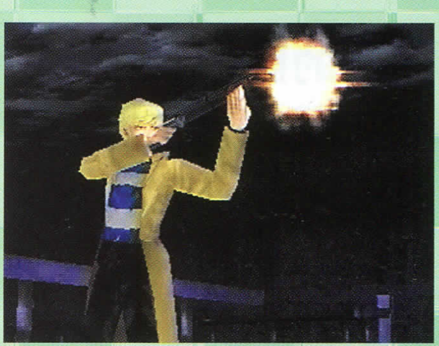
其他通道。整個1F都只有一條路，所很多地方口都會有蜘蛛網封閉或是損毀，只要沿路前進便可，沿路走一段會會到達飛鳥父親的書房，在那裏可以找到一條鎖匙，利用它便可打開通往2F通道的門，緊記沿路都會有一種像蜘蛛的巨大怪物不停襲擊主角，到達2F會再次遇到先前見過那頭觸鬚怪物，今次牠會向主角主動作出攻擊，主角當然只有選擇逃走，只要走過那長長的通道怪物便會停止追擊，再次回到之前的2F通道，在這裏玩者須要尋找兩條鎖匙來打開兩扇門，當將第二

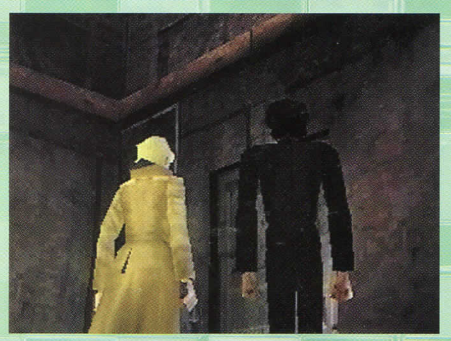


扇門打開後觸鬚怪物會再次出現，但牠今次會用超能力擲出玻璃碎攻擊主角，繼續逃走去到花園，在花園會遇到一隻貓，但後方又來了一隻蜘蛛怪物，幸好在千鈞一髮之際怪物被其他聲音吸引而離開，主角沿左邊的門一直走去到花園平台和那隻貓，但那隻貓已

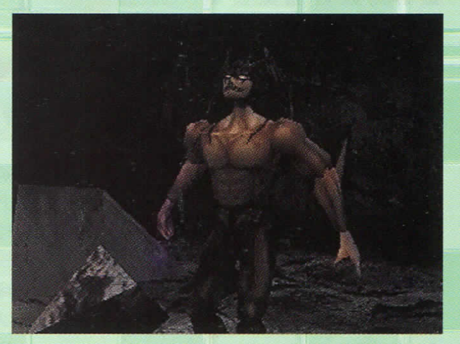


經變成了怪物，而且比之前那些更加聰明，主角一直向最右上角的樓梯走去，走到下一層由另一條樓梯回到2F，繼續向前走怪物再次出現，不過今次怪物會被飛鳥在身後開槍殺死，終於再見到飛鳥，繼續前進時因為一門沒有電力供應而不能打開，所以現在首先便是要先回復電力，但飛鳥卻不小心被一「怕光」的怪物擊中受傷，回復電力的任務便交由主角去辦，要令電力回復必須要有三件道具，首兩件會在貨倉內找到，最後一件就在有木箱阻塞路口的底部，將電力回復後便可離開貨倉進入貨倉最內部，之後發生的事便是漫畫被的事，即是主角不動明因極度恐懼而變身成為「惡魔人」的地方，到這裏第一章的「不動明編」便會完結。









BY隨風

在遙遠的時空中

為了「京」而奮鬥！

PS	
發售商	KOEI
發售日	發售中
售價	6800日圓　容量：CD-ROM
AVG/MEM	

終於出左喇！—



介紹了好幾次的在《在遙遠之時空中》終於於本月六號推出了，各位有沒有等到頸都長呢？說回遊戲，基本上遊戲的玩法跟之前所介紹的並沒有太大出入，相信各位可以輕易地玩爆。不過到最後可不可以跟帥哥們白頭偕老呢，就看各位的努力囉！另外買初回版定版的朋友還會有意想不到的驚喜呢！

故事的開端—

我是龍神之子？沒有弄錯吧？本來只是一個平凡的女高中生的自己，突然被吸進一個異世界，而且更被稱為「龍神之龍子」。而青梅竹馬的詩紋及天真亦被吸來了，聽說是叫什麼「八葉」。算了，既來之，則安之，而且他們把我說得這麼重要，那我就留下來這個叫做「京」的世界，看看有沒有什麼可以幫得上忙。



遊戲的流程—

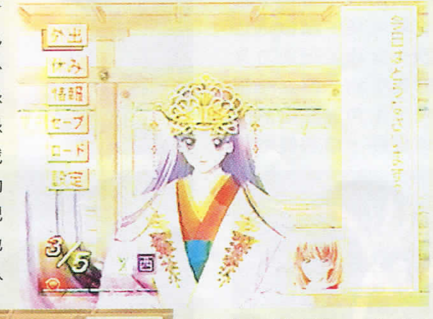
本遊戲一共分為兩部份，第一部份是收集四神（青龍、白虎、朱雀、玄武）的卡片，收集的方法是先選其中一神為同伴，故事會跟著玩者所選的人物而作出改變。待四神都集得後，玩者就要在「京」的各處進行封印的工作。在「京」的各處都有怨靈，在第一部份玩者只可以暫時消滅他們，不過過一陣子他們又會再次復活，到了第二部份各位就真正封印他們，而且封印後他們更會變成咭，各位把咭裝備後攻擊、防禦力及靈力皆會大增。

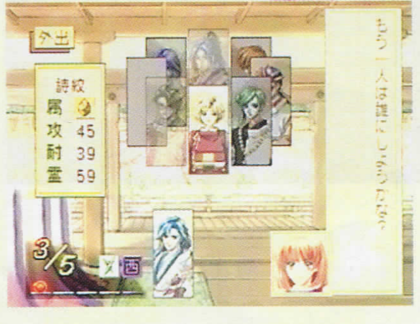




每日的要點—

在平常的時候，玩者可以找兩名喜歡的角色跟自己一起外出，而外出的目的不外是消滅怨靈及收集卡片。消滅怨靈的時候自然需要戰鬥，各位可以靠著鼓勵隊友而參加親密度。把怨靈清除後再到該處地方，有可能發生跟「八葉」的特別事件，或者以小遊戲的方法得到卡片。另外每日只能移動三次，因此要好好分配時間，而休息的話則可以由藤姬口中得知有關八葉的資料。





談話的重要—

基本上整個遊戲大部份的劇情都是因為對話而改變，而玩者的回答亦是影響「八葉」跟玩者的親密度的重要因素。雖然不論是問題抑或是回答都有大量的日文，不過即使玩者的日文不太靈光也不必擔心，因為答案旁會有女主角的表情，各位可以以她的表情來猜猜哪個才是正確答案。當然最好玩者就了解問答及答案才回答，不要老是亂答啦，否則親密度會下降得很快喲。





戰鬥時要點 —

戰鬥時除了攻擊之外還有很多事情應該留意，例如幫角色回復體力啦，因為這項指令只有玩者可以使用。如果想使用特殊技的話，就要多點「應援」，只要說出合適的鼓勵說話，八葉的集中力就會上升，常集中力到達一個程度，再加上玩者已有的卡片就可以使用特殊技了！而且亦可以逃走，當然一般的八葉是不會喜歡逃走，不過如果玩者的隊友剛好是永泉及詩紋就可以放心逃了，因為他們是和平主義者。





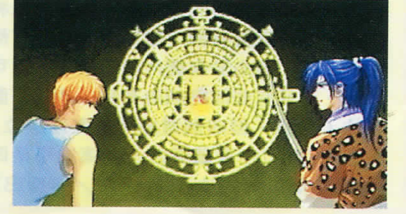


親密度改變 —

親密度的提升及下降可從對話中看中，有時候出現的星星圖案，紅色的是親密度，綠色的是信頼度，向上飄的是上升，反之向下的就是下降。亦可以在「情報」中得知。第一版是角色的基本情報及他對玩者的好感度，第二版是他所習得的技能，最後是有關他的特別資料。另外八葉之間亦有其友好度的存在，比較合拍的或常常一起戰鬥的八葉的友好度會比較好，戰鬥時亦可以有較好的表現。

怎樣能封印？—

其實封印也是很講究技巧的，因為能源太多又怕封印失敗，可是太少又怕會被疋友先行殺死，封印不到。其實最好的封印時間是當敵人的hp變成紅色的時候。每種敵人的hp都不同，如果有600~700hp或以上的話，在只餘下100多時已經可以封印。可是只得100～200的話，就要差不多50以下才可以封印喲！



屬性之影響 —

每位八葉及敵人都有不同的屬性。屬性相剋這個道理相信沒有人不知道，既然如此，就要盡量避免角色跟相同及受制的敵人戰鬥了。當然如果敵人十分弱又另作別論，因為根本不用擔心嘛，一定可以獲勝。

事件多蘿蘿 —

當玩者跟角色去到一個他喜歡的地方後，他就會出現「心之事件」。在出現心之事件的第二天，角色就會來邀玩者約會，渡過愉快的一天。當然要知道他們喜歡的地方，才能發生這些事件了。另外有一些是必定會發生的事件，例如天真的妹妹原來是鬼之一旅，當然玩者可以回答不跟他們約會及幫助他們，不過這樣做會令好感度大減，請三思啊！





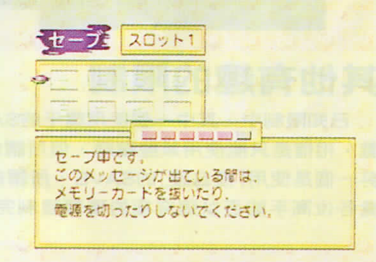
如何步向完美之路？—

要跟八葉們有好的結局，最重要的就是「好感度(想念度)」及「信頼度」，不過要如何提升這些項目也是一大難題。首先各位要多點跟他們一起外出，這樣在戰鬥中可以加「信頼度」，而且發生心之事件的機會亦會提高。另外在假日及特別事件中，全都以喜歡的對象來作中心，對話時亦選可以讓他加好感度的答案(即是說其他不喜歡的就理得佢死！)。總之把他當成是天，「捧上神台咁拜」就可以快速提升好感度。當然有一個情況會例外的，就是玩者「不小心」全做了他最討厭的事情。



小技巧 —

在後期時，跟各位好感度高的角色會來邀玩者跟他一起外出，答應的話外出時當場其中一個角色會是他呢，而且還會加很多的好感度！有什麼方法可以每天他都來邀約呢？就是善用「SAVE、LOAD」大法了！只要不斷LOAD至他來邀約就可以了，雖然很麻煩，不過卻是萬無一失的好辦法呢！



TEXT：NEMESIS-T00

機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜 攻略指令書

內容非常詳盡的資料碟



相信各位有玩過SS版《機動戰士GUNDAM基力之野望》的讀者應該會記得當年SS版推出一段時間後便推出了一隻名為《攻略指令書》的資料碟，這資料碟除了有不少《基力之野望》的資料外，更有各種不同的SAVE，有適合初學者的SAVE、亦有適合高手的SAVE，無論是對難以完成遊戲的初學者或多次完成遊戲的高手也非常不錯。最近推出PS版《基力之野望》十分受歡迎，廠方亦理所當然地推出PS版的《攻略指令書》，內容更比SS版更豐富！

非常多的模式

雖然只是資料碟，但內容卻非常豐富。除了不可缺少的「SPECIAL SAVE DATA集」外，還有「年表閱覽」(相信是高達史的年表)、試聽人物説話等音效的「全音聲試聽」、「GRAPHIC GALLERY」、收錄了某些特別片段的「映象特典」和有關基力之野望(正確來説是高達)的問答遊戲「基力之野望QUIZ」。





這就是特殊SAVE的力量！



此資料碟準備了大量特殊SAVE，究竟它們有多厲害呢？可以肯定的是其中一個特殊SAVE是可以使用所有第三勢力(包括特別編)、已集齊所有片段及圖鑑、100%完成度的SYSTEM DATA。那麼各位玩者可以無需打餐死便可集齊這些東西了！和SS版一樣，PS版同樣準備了大量環境各有不同的SAVE，不過某些SAVE比SS版恐怖得多，因為某些SAVE加上了不少有趣的限制，令難度更高。現在便介紹一下部份例子吧！

例一：只能使用馬•古比和強人系列

在這SAVE中，雖然玩者使用的勢力是正統自護，但實際上可以使用的人物和機體只有馬•古比和他的愛機(……)強人系列(PHOTOTYPE、高機動型、CANNON等等)。馬•古比的能力尚算不俗(格鬥戰時)，但強人的能力總是令人覺得比不上勇士，難道要以格鬥戰為主？



例二：不能研究技術完成第一部

聯邦軍能夠取得勝利，最大原因可説是開發了MS。但如果聯邦軍的高層腐敗至不肯研究技術會否令戰果改變呢？在這SAVE中玩者使用聯邦軍，但絕對不能研究技術，換句話説初期可以開發的只有戰機和戰車等次等的兵器，即使發動了V作戰最多只有最舊式的吉姆。由於無需研究技術，所以要取勝便要改用重量不重質的戰法，實行來個『蟻多「嬲」死象』！

例三：渣古、渣古、渣古、渣……

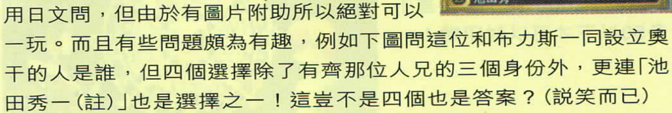


造型有趣的渣古系列可説是自護最有代表性的MS。在這個SAVE中，玩者使用的是自護(亦有資料説使用的是達拉斯艦隊，由於開發中的關係所以未確認)，可製造的MS只有渣古系列。雖然渣古不需很弱，但對著高達等高性能MS始終是不折不扣的「雜魚」。幸好自護有很多ACE PILOT，多用他們出戰相信會有不俗的效果。

其他有趣的限制

已知限制中，其中一個使用奧干的SAVE是要用「英雄軍團」完成遊戲，相信是只能使用某些機師，但所謂的英雄是指那人則不得而知。另一個是使用「裡自護」的SAVE，所謂的「裡自護」只有基力一人！究竟各位高手能否以這究極的獨裁體制完成遊戲呢？

有趣的問答遊戲



另一個有趣模式是「基力之野望QUIZ」，這是一個四擇一的問答遊戲，內容當然和高達及基力之野望有關。雖然問題理所當然地用日文問，但由於有圖片附助所以絕對可以一玩。而且有些問題頗為有趣，例如下圖問這位和布力斯一同設立奧干的人是誰，但四個選擇除了有齊那位人兄的三個身份外，更連「池田秀一(註)」也是選擇之一！這豈不是四個也是答案？(説笑而已)

註：他是替馬沙(古華多羅／卡斯巴)配音的聲優

TEXT：NEMESIS-T00

SD GUNDAM G GENERATION-3
大幅強化的新作

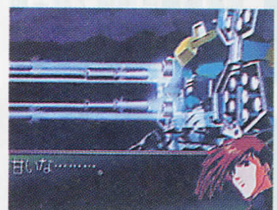

製造商：BANDAI
售價：未定　發售日：今夏
容量：CD-ROM×3 記憶：未定
1P／SLG／MEM

在123期本刊曾報導了《G GENERATION》的第三作《SD GUNDAM G GENERATION-3》，現在終於有更詳盡的資料。若說今作是暫時三集《G GEN.》中最強的作品絕對沒錯，無論收錄作品、機體數目、系統及畫面等也是歷代最佳的。現在便介紹一下吧。

登場作品

有玩上集的讀者都會發覺前作《0》雖然收錄《馬沙之反擊》後的作品，但實際上SITUATION MODE只是來到《V GUNDAM》為止，《G GUNDAM》、《GUNDAM W》、《GUNDAM X》只有COMPAGIN MODE各一話，《TURN A GUNAM》更是只有TURN A GUNDAM和主角，完全沒有故事，雖然已知的資料說它們依然不是本編故事，但話數過少問題應該會被解決。





同時今集更會收錄大量新作品，除了123期曾提過的DC遊戲《殖民星墜落之地……》、《GUNDAM W》的OVA《ENDLESS WALTZ》、故事在《馬沙之反擊》後的小說《閃光之凱撒衛》、PC遊戲《GUNDAM TACTICS》外，還有不少新收錄作品如F91故事10年後的漫畫《CROSS BONE GUNDAM》及漫畫《機動戰士GUNDAM W BATTLE FIELD OF PACIFIST》，總數達37套！







登場機體

既然作品數目多了，機體數目當然不會少。已公佈的數目竟然是1000部！即使是前作也只是760部而已。以下是其中三部較受注目新機體。

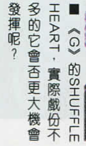




■ 積古斯與多魯榮斯III



■ 它不是舊渣古，而是《TURN A》的機體ボルジャーノン





■《G》的SHUFFLE HEART，實際戲份不多的它會否更大機會發揮呢？

豐富的模式

在已公佈的模式中，暫時資料最詳盡的是「MULTI SITUATION」和「BATTLE MATCH」，前者可自由選擇喜歡的作品進行遊戲，版數更會達100以上！該作品中玩者需鍛鍊自己部隊，並可在其他作品中使用。後者和以往一樣，是可自由選擇勢力和機體的對戰模式。當然亦會有新模式，其中一個便是以一部玩者培育的機體以一對一形式擊敗12部敵機取道具的「GUNDAM FIGHT」。

當然不可忘掉系統

捕捉敵機，以各機體合成設計及開發新機體，還有育成原創人物，以上全是《G GEN.》獨特的系統。在《0》時這系統已有相當高的完成度，來到了《3》又會有多大的改變呢？可惜暫時一切不明，相信我們下次報導時會有更詳細的資料。

迫力的戰鬥畫面

《0》的戰鬥畫面可說得到大幅強化，原因可說是《0》比首作更大量使用CUT IN，不只是機師，連機體也有CUT IN，當然不可忘記聲優的功勞。來到《3》，以上數點當然健在，而且更會比前作更具迫力。以下是EPYON、地獄死神高達及SHUFFLE HEART戰鬥動畫。









■ SYSTEM起動！





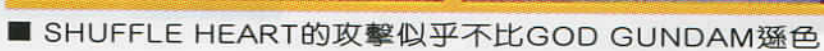



■ 這一幕頗令人想起OVA









■ SHUFFLE HEART的攻擊似乎不比GOD GUNDAM遜色

BY隨風

打飛機，噢！是射飛機才對！

PS	發售商：TAITO	發售日：4月20日
	售價：5800日圓	容量：CD-ROM
	記憶體：POCKET STATION-14	
	STG/MEM/POCKET STATION	



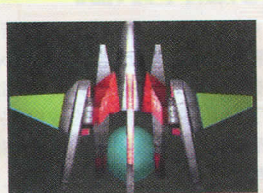


諗起機鋪「兩蚊鋪」—

飛機射擊遊戲一直都有很多作品，不論是家用機、街機甚至是電腦，都有飛機射擊的遊戲。當然，射擊遊戲自有其魅力，在一大堆的子彈中要殺出一條血路並不容易。可是市面上太多同類型的遊戲，各大廠房想盡辦法在市場上殺上一條光輝大道。射擊遊戲的最大缺點就是太亂，不知道今次介紹的遊戲能不能做到「華而不亂」呢？



夠唔夠架？—





遊戲中一共有三種機體讓玩者選擇，另外還有四種攻擊方法。現在先為大家介紹一下機體及攻擊方法的特點，讓各位可以選擇到最適合自己的戰鬥方法。

機體篇：

WR-01R	這機體最大的優點就是攻擊範圍大。
WR-02R	這機體的特點是可以在發射後再追加攻擊。
WR-03R	這機體是隱藏機，它有大量的引導彈，十分好用！

攻擊篇：

ノーマルショツハ	這個是通常攻擊，剛開始時用這個比較好。
オツクオソヒーザー	以連續技來攻擊敵人以得到大量分數的攻擊方法。
ハイパーヒーザー	如何四周有很多敵人的話就用它啦！這個攻擊方法可以一次過把它們解決掉！
ラウソドデイバイダー	突然間要防範的話用這個方法不錯，因為它是無敵的！

「SPECIAL MODE」又係乜？—

另一個模式「SPECIAL MODE」又真是挺「SPECIAL」的。首先你可以自己設定機體的顏色，另外「侵食度」改了一點。就是當玩者完畢全程後才計算「殘機數」，繼而減掉玩者的得分。不知道會不會被扣至負分呢？



射擊 GAME 都有故事背景—



雖然說這是一隻射擊遊戲，不會有什麼故事性可言，不過始終都會有故事背景的存在。故事背景是講述主角身處的地方的「CON-HUMAN」突然發狂，不斷地虐殺人類。這些「CON-HUMAN」會入侵人的腦袋，把「記憶」、「思考」、「自我」等功能吃掉。主角在被吃掉之前決定要以及意識來控制戰鬥機對抗「CON-HUMAN」，就這樣，一場苦戰開始了。

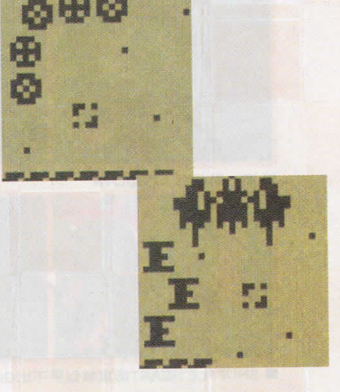
咩叫「ORINGINAL MODE」？—

什麼都可以自己選擇的模式。一共有五個版圖可以選擇。例如沙漠、水都等，每個都有不同的難度，可以當練習用。另外亦可以設定一個叫「侵食率」的物體加上方的那個就是了。在版圖上如果有某架敵機已出現了好一段時候而玩者沒有把它解決的話，到了一定時間後它就會逃脫，這時就會增加「侵食度」。當「侵食度」到了1005後就會直接進入最終之戰，敵人當然十分強啦！如果各位剛開始不久就進入最終戰，噢！節哀順變！



仲有小遊戲呢！—

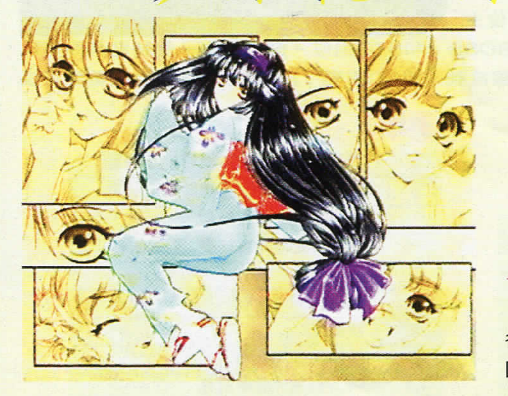
此作對應POCKET STATION，當然亦是玩射擊啦！當敵人出現的時候要立即攻擊，如果被他們走掉的話就會扣分。有時候有些大型機出現還要按幾下才可以攻擊成功呢！此遊戲一共需要14 BLOCKS，另外再以1 BLOCK下載遊戲。



BY隨風

幻影月夜~月夜野綺談~

PS	
發售商：NAZAT	發售日：發售中
售價：5800日圓	容量：CD-ROM x2
記憶體：2 BLOCKS	
AVG/MEM/對應震動手掣	



非一般談情説愛

又一隻文字式戀愛遊戲－

有沒有想過談戀愛好像看故事？只要各位玩一玩這類「文字戀愛」遊戲，各位就可以體驗到如何在一大段的文字中找到心目中的所愛。以對話來找住女孩子的心，到底她們喜歡有深度的説話，還是滿口的甜言蜜語呢？

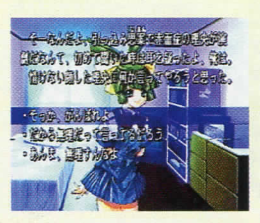
家中有一隻女鬼？－



平凡的主角，有一個不平凡的「情人」？！某一天的放學後，那個回家的路程，是改變主角一生的地方嗎？在那個公園中，出現的那個似有若無的女孩是誰呢？回到家後，主角的同學朝霧南來找他，同行的，有公園中的那個女孩。「幽靈！！」沒錯，「她」是一位享年１５歲的女孩，亦是主角的祖父的情人。自此，開始了一人一鬼的生活，外加有空就跑來的同學們．．



以談天來增加好感度－



不用約會，不用送禮，只要各位摸清楚女孩子們的心，説出最適當的話，就能令她們「老虎變小貓」。遊戲基本上是以文字方式來交待劇情，間中會出現一些問題要玩者選擇答案。當然，玩者的回答會直接影響劇情的進展及好孩們的好感度。因此對話不可不看，回答更不可亂答。否則到最後所有人都離玩者而去，就真的只好「嗚呼哀哉」了！

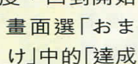
都可以做小小主動－



雖然整隻遊戲大置上都跟著劇情進展，不過在放學的時候，玩者可以在幾個地方移動。可不要小看這些微的移動，因為也許玩者會因此遇到或錯過一些特別事件，一切主靠命運主宰著。了解女孩子的喜歡去的地方，多到那兒逛逛的話可以在遇上意想不到的收穫，而且好感度亦會大增吧？

達成度？－





每個女孩都會有自己背後的故事，玩者可以一一探索出來嗎？想知道自己了解女孩的情度及她的好感度，回到開始畫面選「おまけ」中的「達成度」吧！另外在「おまけ」亦可以找到幾個模式。例如看遊戲中曾出現的圖片的「CG模式」、或者選「サウリドテスト」聽聽歌吧！而「パズル」則是要結局後而該女孩子跟玩者在一起才會有資料看。

人物介紹及關係表－

1.朝霧おやぬ：主角祖父的戀人，很有古典味道的女子。生於明治時代，可是還是只有15歲，皆因她是幽靈。

2.朝霧南：おやぬ的後裔，主角的學妹。在成績上是一個優等生，在社團活動中卻是因為憧憬合氣道部的葉月才加入。

3.坂上葉月：已經三年級的她由主角一入學就成為主角的好朋友。雖然身為女生可是卻喜歡格鬥技，是合氣道部的主將。

4.坂上美雪：葉月的孖生妹妹，是一個實驗狂。生性冷靜、冷淡、冷漠，集所有「冷」於一身的「冰美人」。

5.鳴海理央：跟主角是青梅竹馬的朋友，因為憧憬演員クリステイーナ而加入演劇部。不過與其讓她成為演員，不如留在家中做賢妻良母比較好。

6.クリステイーナ：雖然只有13歲，不過演藝天份極之高、而歌唱技巧亦受感同。一句説話，她是一個受歡迎的實力派明星。

7.笹川早苗

8.笹川おさみ

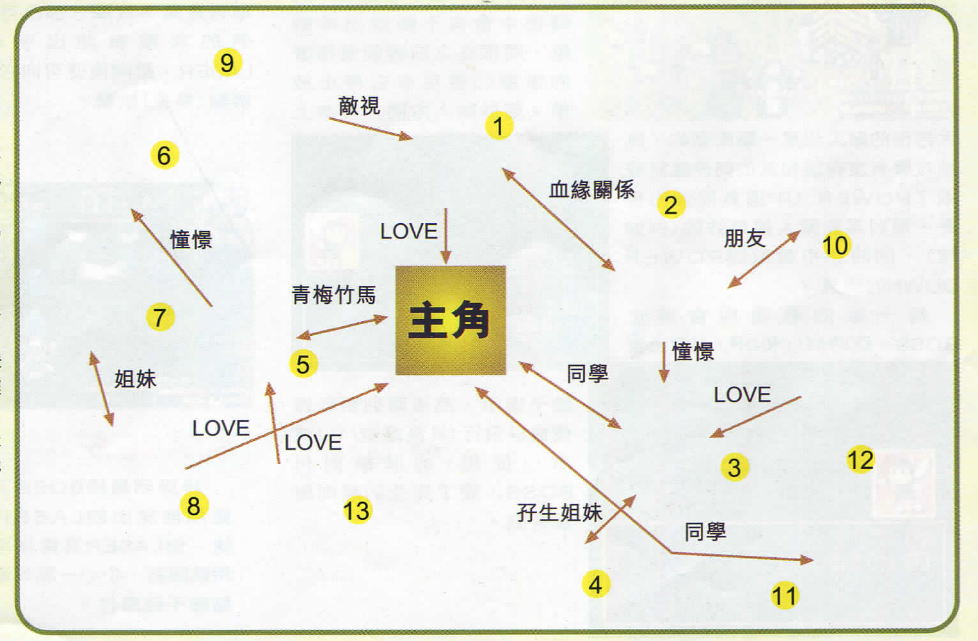
9.御所颯姬

10.大嶋つむぎ

11.竹田明彥

12.仁藤裕仁

13.三上悟



TEXT：NEMESIS-T00



新幹線大冒險

PS	
製造商：Victory	
售價：5800日圓	
發售日：發售中	容量：CD-ROM
1~2P／STG	

我自己玩這完這遊戲後曾一度煩惱著應把這遊戲列為那一類，因為這遊戲雖然好像是一面依軌道前進一面將同伴的催眠解除(其實即是殺敵，可說是ACT)，但當進入BOSS戰時兩位主角便會被兩隻妖精捉起以飛行的狀態對付BOSS，和STG相似。遊戲其中一個特點是即使玩者玩單打，沒有人控制的一方便會變成電腦控制，協助(阻礙？)玩者殺敵，而且遊戲更可說老少咸宜。

操作方法

手掣1

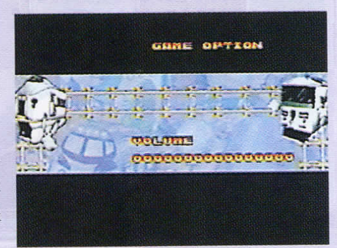
↑	加速前進／BOSS戰時向上移動
↓	減速後退／BOSS戰時向下移動
←	BOSS戰時向左移動
→	BOSS戰時向右移動
□	跳
×	攻擊
○	操作手掣等動作

手掣2

↑	加速前進／BOSS戰時向上移動
↓	減速後退／BOSS戰時向下移動
←	BOSS戰時向左移動
→	BOSS戰時向右移動
□	跳
△	PLAYER 1攻擊
×	攻擊
○	操作手掣等動作
L1	PLAYER 1減速前進
L2	PLAYER 1加速前進
R1	PLAYER 1操作SWITCH等動作
R2	PLAYER 1跳

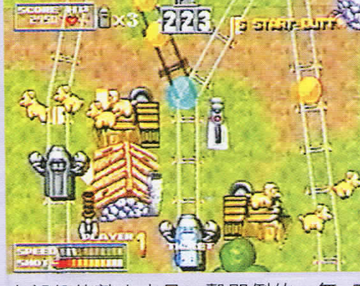
奇怪的OPTION

一般遊戲的OPTION會提供各種不同的設定，但《TRL》卻十分奇怪。因為它的OPTION竟然只有一項調教音量的VOLUME，其他常見的選項如殘機數、體力、難度等並沒有出現，甚至連説明書也沒有提及。究竟為甚麼呢？



遊戲玩法

未遇上BOSS前，玩者要做的是控制玩者一方的新幹線列車，另一方則是由電腦控制，但若PLAYER 2是由人控制時2P是可以控制1P的行動。由於角色是新幹線，所以必須依軌道前進，而遇上分支路時(被箭嘴指著的掣)可按○掣選擇，同時途中會有不斷放出羊的屋，同樣在之前被箭嘴指著的掣按○便可令它停止放羊。至於敵人方面，基本上大部份的敵人也是一擊即倒的，無論攻擊有沒有因和其他同伴連結或取了POWER UP道具而強化也是，但對某些敵人是無效的(例如豬)，同時亦不要取錯POWER DOWN的道具。



每一版的最後均會遇上BOSS，這時パリ和ポリ必會出現給予提示，然後兩列新幹線便會以飛行(其實是被パリ或ポリ捉起)的狀態對付BOSS，變了完全的縱向射擊遊戲。



BOSS超簡單攻略

STAGE 1

這株被控制的樹實力不高，口中吐出的樹枝並不難避，而樹葉球唯一麻煩之處是會回頭，但速度不高。故此只要回避攻擊後乘隙向星星(弱點)攻擊便可，留意當三條紅線連在一起時攻擊會無效(任何一個BOSS也是)。

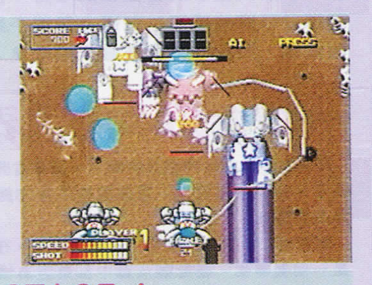


STAGE 2

這BOSS的攻擊方法主要是從口中吐石塊，而左右兩邊的石牆有時會拍下來攻擊(只會有一塊)，先兆是在拍之前會震動。BOSS的弱點是雙眼，但大部時間它的眼也是閉著的，只有在雙眼閃光時擊中眼部才會有效。

STAGE 3

今次是三台機械人，不過攻擊只是集中攻擊一部已可。它們的攻擊有伸出手和射LASER，避開後便可向它們的弱點(星星)攻擊。



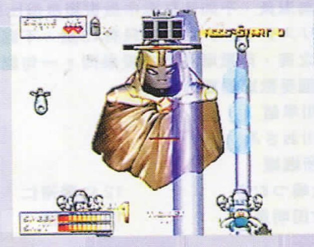
STAGE 4

這BOSS的攻擊方式有兩種，一是放蝙蝠；二是先豎起手指(確定位置)，一會後便會以雙拳攻擊。兩種攻擊的對付方法並不難，蝙蝠是直接閃避，雙拳攻擊要花一段時間確定位置，弱點依然是星星。



STAGE 5

終於到最終BOSS了，雖然他放出的LASER頗快，但LASER其實是可以用跳回避，小心一點攻擊弱點應不難應付。



BY隨風

信長之野望 烈風傳 with POWER UP KIT



又要管理又要打





今次又打乜？—

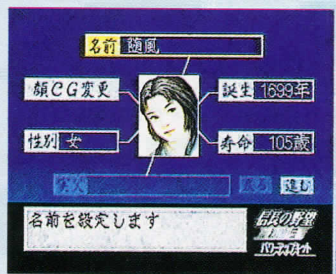
KOEI出戰略GAME真是永遠也出不完。什麼《三國誌》、《決戰》，以不同的方式來表達戰略遊戲，各位又喜歡那一種呢？今次所介紹的《信長之野望》已出不少集，相信各位也知道他的玩法是類似《三國誌》的，而《烈風傳》又有什麼特色呢？現在就講你知！

自己設定目標—

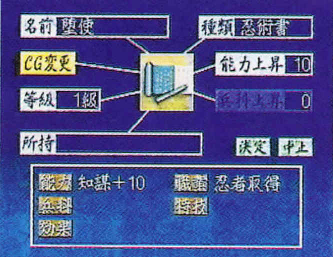
地方統一	把特定的地方統一起來
大名家打倒	將特定的名家消滅並得到其城池
幕府朝廷關連	得到上洛的宮位
人事關連	得到好的人才
開發關連	土地盟發以令兵力增強
其他	增加威信令全國信服

通常玩戰略遊戲都是要把整個版圖統一才算是爆機，不過那未免要玩太耐了。不過這隻遊戲追加了一項新功能，就是各位可以設定遊戲的最終目標．例如只要打倒某一個人就算完成了。遊戲中一共有幾個目標可以選擇，睇表啦！不過其實整個遊戲最終完成方法，就是把這些項目全部完成。

改頭換面—

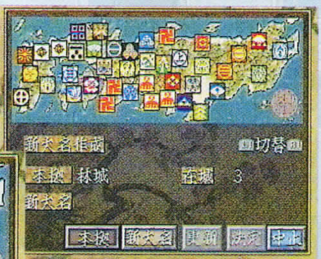


雖然呢，遊戲中已經有很多不同的武將讓玩者選擇，不過此終沒有個人特色嘛！而遊戲中的「新武將登錄」就可以讓各位創做一個新的武將。雖然這不算是一個新功能，因為之後KOEI的遊戲已使用過。不過卻是一個很好的功能，因為使用自己設計的人物才會有歸屬感，夠投入丫嘛！也可以做一些新的道具給你的人物，只要在「新家玉登錄」模式就可以做到。



連故事都開新一章—

遊戲中有很多不同的劇本是不易置疑的一點，要全部完成亦不是容易的事。不過如果各位真的已經全部玩爆，或者覺得那些舞台都不適合自己的話，不妨試試親自設計一個故事吧！由城池的分配到武將的任命都可以做到。另外如果玩者是用使用自己的人物的話，亦要在這個模式中才可以做到。呃，這個是什麼模式？不就是「新大名作成」嘛！





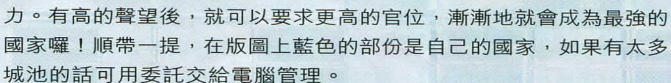
親自落場戰鬥更有FEEL—

KOEI出的戰略GAME另一個最大的特色就要戰鬥中往往都可以選擇親自戰鬥，這隻《烈風傳》當然也不例外啦！雖然畫面一定沒可能像《決戰》這樣正，不過親自戰鬥的話也十分考驗玩者的能力。應該出多少兵呢？要用什麼兵種對。戰場上要用什麼戰術？如何才能以最小的損失得到最大的回報？這些都是玩者需要考慮的事情。





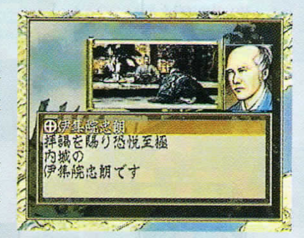
內政好重要—



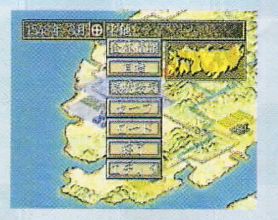
這個遊戲的最主要目的就是要玩者管理好自己的國家，否則別說要別人信任，連自己的武將也有可能會離你而去。以建設及開發來增強國力及增加兵力。到有一定程度的能力後就可以到處擴張自己的勢力。有高的聲望後，就可以要求更高的官位，漸漸地就會成為最強的國家囉！順帶一提，在版圖上藍色的部份是自己的國家，如果有太多城池的話可用委託交給電腦管理。

跟別國打關係—

除了以武力解決之外，亦可以以和平的方法讓別人相信自己。以送禮、結盟等方法跟別國加深好感度。不過要注意一點，盟國的朋友很多時候也會要求玩者給予幫助，例如援軍或軍事上的幫助，當然幫助他們會加深友誼，不過如果各位根本自顧不暇的話，就要三思後才決定自己是不是有能力幫助別人。



好？還是不好？



有一個方法玩者是可以很輕易地完成此遊戲，在遊戲中按△掣會出現「全體情報」、「目標」、「環境設定」、「SAVE」、「LOAD」、「終了」及「エデイタ」。這個叫「エデイタ」的東西，各位進入後可以任意更改「大名」、「城」及「武將」的資料。不論是自己的或別人的，不過建議大家還是不要用的好，否則就失去了遊戲的原意了。

Mr. DRILLER

PS	
製造商：NAMCO	
售價：4800日圓	發售日：6月29日
容量：CD-ROM	記憶：最少1 BLOCK
1~2P／ACT／MEM／對應DUAL SHOCK	

DC	
製造商：NAMCO	
售價：4800日圓	發售日：6月29日
容量：GD-ROM	記憶：最少12 BLOCKS
1~2P／ACT／MEM／對應VGA BOX‧震動PACK‧MODEM‧ARCADE STICK	

不知各位去遊戲機中心有沒有玩過一隻叫《Mr. DRILLER》的遊戲，遊戲目的非常簡單，玩者要控制主角不斷向下鑽，途中要留意的只是氧氣是否足夠及主角上有沒有方塊。由於玩法非常簡單加上人物可愛，所以頗受歡迎。故此最近廠商終於公佈把它移植至家用機，而且除了會推出PS及GBC版外，更會推出DC版，故此這遊戲將會是NAMCO第二隻DC遊戲！

NAMCO第二隻DC遊戲！

遊戲玩法

雖然上文寫這遊戲是動作遊戲(ACT)，但是實際上遊戲有頗重智力遊戲的成份。阻著玩者的方塊共有三種，一般的方塊有數種顏色，當四個以上的同色方塊連在一起會立即消失，亦有可能出現連鎖的現象（四個方塊消失後立即又有四個方塊消失）。第二種方塊只有啡色，而同樣四個方塊連在一起時會消失，不過用鑽破壞它便會倒扣20%氧氣值(AIR)，所以應盡量避免鑽它。第三種是氧氣膠囊，取了它便會回復20%氧氣值。而死(GAME OVER)的方法共有兩種，一種是窒息死(AIR值扣盡)，另一種是壓死(被上方墮下的方塊壓死)，玩者要小心了。







模式介紹

ARCADE MODE

忠實移植街機的模式，遊戲分為落下速度較低及只鑽500M的「500M MODE」和落下速度較高及AIR消耗較大的「1000M MODE」。同時「1000M MODE」是《Mr. DRILLER》的故事模式，鑽了1000M便會出現ENDING。至於街機版的「某種秘技」會否出現呢？

とことんドリラー

新模式之一，玩法是不斷向地下鑽，直至到達地底為止。這模式不設殘機，一死便會GAME OVER，所以絕對不容出錯。起點共有三種，NORMAL由0M開始、HARD由1000M開始、EXPERT由2000M開始，難度亦有所不同。由於不切分數，深度可說是唯一的分數。



TIME ATTACK MODE

新模式之二，和正常模式有頗大的分別，首先AIR值是不存在的，除而代之是得到BONUS增加限時，而每版的方塊位置是每次也一樣的，所以處理方法是找出最快的路線。



INTERNET MODE



DC版獨有的模式，用途是上《Mr. DRILLER》的公式HOME PAGE，不過裡面的內容暫時不明。估計它其中一項內容是提供遊戲的最新情報，至於會否追加INTERNET RANKING之類模式便有待公佈了

成為「Mr. DRILLER」之路

所謂「Mr. DRILLER」其實是在玩ARCADE MODE的1000M MODE時，以達成特定條件完成遊戲便可得到的最高稱號。既然要成為最強，玩者必須有一定技術及練習。以下有三點提示

一：雖然其中一種死法是壓死，但當支撐的方塊被破壞後上方的方塊仍要花一定時間才可降下，故此只要方塊未開始降下，玩者便有機會繼續找尋安全的地方。



二：四個相同顏色連結便會消失，而相同顏色的方塊（不足四個）連成橫線時會連成較長的方塊，故此在圖中的情況會成為屋頂不再降下。



三：前半部份的AIR值充足，不需執著取膠囊。但後半部份AIR的消耗增加，令玩者不得不取膠囊，故此最好想一個有效率的方法回收散佈在各處的膠囊。



TEXT：小璘



當各位在遊玩Puzzle遊戲時，有否因為遊戲內有多種限制引致未能完成而感到煩惱呢？相信本作必定能各位把這煩惱消除，因為本作雖然同是解謎頗高的Puzzle遊戲，但時間和回合數目將全無限制，所以即使各位在遊戲中途玩錯，也可讓玩者矯正錯誤，不用怕從新玩過將之前的步驟忘記。

PS
製造商：ARTDINK
售價：3800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
PUZ／MEM

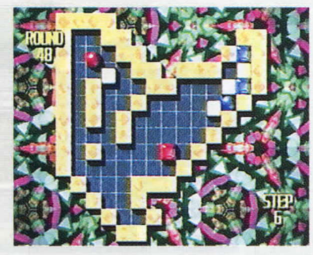




四圍擰擰就OK

遊戲玩法

本作是一個玩法十分簡單的遊戲，遊戲分多版進行，每版的畫面將會有一個不規則型狀的框，這個框是可以利用手掣的左右鍵作平面的移動；而框內會有顏色珠、顏色磚和石頭，玩者可不論數量，只要將顏色珠滾到與相同顏色的磚或珠拼在一起就會消失，而若將框內所有顏色珠和顏色磚消失便可過版。顏色珠滾動方法是以「地心吸力」的原理進行，因此畫面上方的顏色珠除非有障礙物阻擋，否則它是必定會掉到畫面最底的地方。



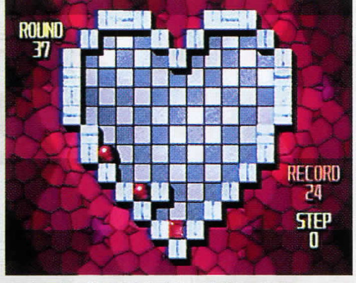
■所有顏色珠和石頭也是會從上而下掉下來的

Puzzle Mode

「Puzzle Mode」是會隨着版數而提高難度，顏色珠的數目亦會有所增加。在遊戲開始的時候，玩者將只能夠選擇首10版，想進行更多版數就要先完成此10版才可。不過要注意在某幾版中，擁有相同顏色的珠或磚之數目是出現單數，玩者要將之消失就要將它們同時拼在一起便可。



■「Puzzle Mode」畫面



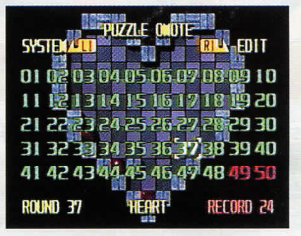
■有三個同顏色的珠和磚，應該怎辦呢？

操作方法

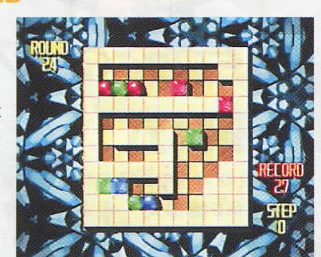
	Puzzle Mode	Edit Mode	Menu畫面
方向鍵	框的左右移動	游標移動	游標移動
○鍵	－	使用／放置道具	決定
×鍵	重新該版遊戲	刪除道具	取消
△鍵	重新之前一個動作	進入選擇道具畫面	－
□鍵	－	複製道具	－
L1鍵	逆時針移動框	逆時針移動框	改變模式
L2鍵	逆時針移動框	逆時針移動框	－
R1鍵	順時針移動框	順時針移動框	改變模式
R2鍵	順時針移動框	順時針移動框	－
Start鍵	暫停／開啟Menu	開啟Edit Menu	－
Select鍵	放棄該版遊戲	返回主Menu／停止試玩	－

遊戲模式

本作分「Puzzle Mode」和「Edit Mode」兩個模式，它們各自也總共有50版供玩者選擇遊玩，其分別只在於「Edit Mode」內的50版的版面全是空白，玩者需要自己設計版面才可遊玩。

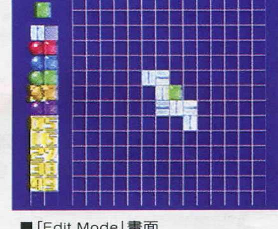


■遊戲共分50版

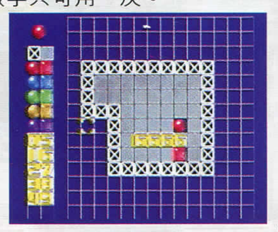


Edit Mode

「Edit Mode」是完全由玩者自己設計版面的模式，玩者可依照自己對難度的要求設計不同的版面。在設計畫面中將會有多種道具用來版面，其中有用來作為框的牆、5種顏色珠和磚，與及10顆用來作為障礙物的石頭。要注意框的外圍一定要密封才能開始遊戲；另外，石頭是分開0至9，若相同數字的石頭連在一起就可成為一塊大石頭，而每個數字只可用一次。



■「Edit Mode」畫面



■Edit前和Edit後的畫面

遊戲技巧

遊戲的難度也不算十分高，不過就真的很考各位的技巧，特別是移動框的先後次序，又或是框的移動方向是足以影響到能否成功完成遊戲；而在其中一些版面中，移動錯一步更會引致需要重新開始遊戲。除此之外，顏色珠的消失次序亦有很大影響，有時玩者是需要得到其它顏色珠的協助，所以一定要小心考慮好才作出移動啊！



■能否過版就要看各位的技巧了

TEXT：小璘

BISBAS SPECIAL 3 STEP CHAMP

熟口熟面的腳板出現



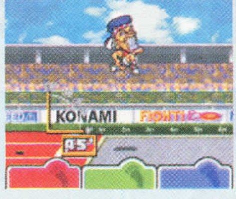
由KONAMI推出的街機遊戲《BISBAS SPECIAL》系列，現在已推出了第三集並預定於6月29日推出PlayStation版。由於跳舞遊戲《Dance Dance Revolution》是由同一廠商KONAMI推出，因此本集將加插了對應DDR專用CONTROLLER，玩者將會利用「腳」來進行遊戲，令遊戲別有一番趣味。





遊戲模式

遊戲總共有23個不同的Mini Game和5種模式，但遊戲內容基本上也是圍繞着23個Mini Game進行；這些模式分別是無限續關數目，只要將全部23個Mini Game完成便可的《普通Step（ふつうにステップ）》、隨自己喜好而選擇任何一個Mini Game進行的《選擇Step（えらんでステップ）》、進行4個運動型Mini Game的《運動會Hyper Step（うんどうかいハイパーステップ）》、利用6首歌曲來進行DDR遊戲的《Dance de Step（ダンスでステップ）》和可以讓2-8人同時進行Mini Game的《大家Step（みんなでステップ）》。



■《運動會Hyper Step》



■《Dance Step》



■《大家Step》



■《選擇Step》



■《普通Step》

有趣的Mini Game介紹

《BISBAS SPECIAL》系列一向也是以多款MINI GAME來進行遊戲，而這次亦不例外，由於本作能對應到跳舞氈的關係，所以遊戲內容會更加多元化和有趣，相信本集全部總共23個Mini Game必定能令各位樂而忘返。

Dance！ Dance！ Champ！

有跳舞氈的出現，當然少不了跳舞遊戲啦！其中一個Mini Game，就是一個歌曲斬短了的DDR遊戲，相信不用向各位解析也知道其玩法吧！而取勝方法就是各位只要跳得好一點，取得比對手高分就可以將敵人打敗了。



想做、想投、標槍！

以運動型遊戲作為Mini Game的主題，玩者只要看準投槍的投射角度，以拋物線將標槍擲出，便可以將標槍射至最遠，而取勝方法就當然是以距離來決定。



買吧！買吧！爸爸買吧！

一個讓小孩撒嬌的Mini Game，玩法非常簡單，只要不斷的按掣，就可以讓小孩撒嬌度越來越高，只要撒嬌度達至最高，令撒嬌成功就可取得勝利。



排列跳起跳繩！

與對手一起跳大繩遊戲，在參賽者旁邊將會有2人拿着大繩搖動，玩者只要依照着繩子的規律跳起，並不要被繩子摔倒，成功跳起的數目最多者便可勝出。

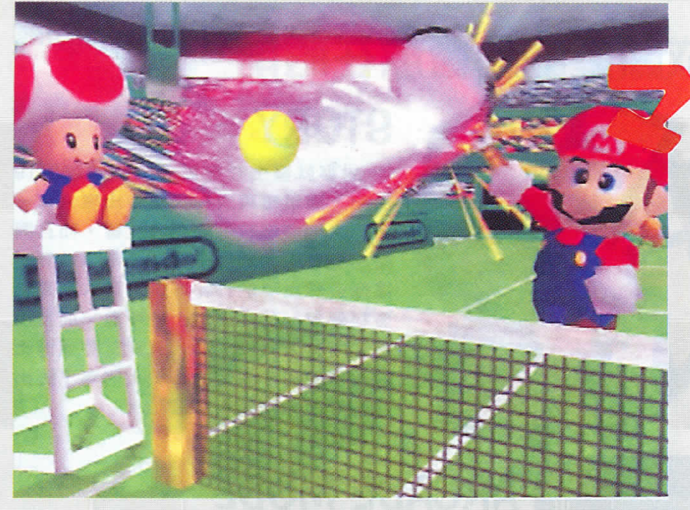


接受我的光線吧！

看誰眼明手快的遊戲，在畫面上會有一連串指令，若玩者能以最快速度輸入指令，便可以向對手作出攻擊；而每人也有一定數量的能源，每被攻擊一次就會減少能源，當能源完全被扣掉就會輸，唯一還剩下能源者為之勝利。



BY隨風



マリオテニス64 MARIO TENNIS 孖寶兄弟打網球？

N64
發售商：任天堂
發售日：預定7月21日
售價：6800日圓　容量：未定
SPT/MEM/震動手掣/64 GB

萬能孖寶？一

N64出的遊戲好像大部份都是有關MARIO，不過看在他們這樣可愛，算了！今次這隻遊戲是網球GAME，說出了不就是網頁遊戲加上MARIO的人物？不過每個角色都這樣可愛，而且加上又可以「四打」，應該可以拉回不少分數吧？

3D人物大激戰一



跟以往的作風一樣，遊戲的角色以3D加Q版來製作。再加上生動的人物表情以及有趣的打球方法，什麼飛身接球、全力一擊都有可能在此作中出現，看到球像火箭般出去，相信可以討一眾MARIO迷的歡心。而且除了必然出現的角色之外，還加入一位新角色ワルイージ，相信今後一定會更加精彩。



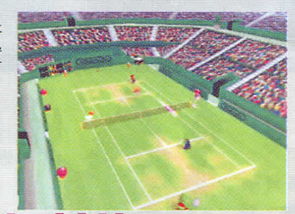
ONE BY ONE？TWO BY TWO？

身為N64的遊戲，又怎能少了四人對戰？四個朋友分成兩隊來，看看誰才是最出色的網球手？當然如果只得三個人的話，不會要其中一個空等呆坐，只要把第四個人設定為電腦就可以了！無論一個人玩或是一大班朋友玩皆可的遊戲，你有興趣嗎？



性格的問題？一

讓不同的角色會有不同的效果，因為他們的合指性皆不同，例如把兩兄弟放在同一隊不一定會有不錯的效果，雖然說他們都是同一個母親生的．．比賽的時候亦會有可能出現天氣不好的情況，在惡劣的天氣下玩者可以打出好球嗎？總知跟現實的情沱很相似，現實中有機會發生的事件在遊戲中都可以找到，這大概是遊戲中最真實的地方吧？



看看角色英姿一

遊戲中的角色大家一定十分熟悉，不過他們打球的樣子大家又有沒有見過？現在就讓大家看看他們打球時的英姿，以及他們打球時的特徵，大家看過後會變得更喜歡他們嗎？

ワルイージ：新角色，樣子奸奸的，很可愛。他做事的時候好像「賭命」似的，玩得十分HIGH。常常橫衝直撞，不過又十分認真。可以說他像「大細路」，亦可以說他「神經質」。總之是一位有趣的角色，大家有興趣使用他嗎？

◆他就是新角色了，是不是很像在奸笑呢？



◆看！他帶著「必死」的決心向球飛撲過去了！

マリオ：不用介紹了吧？他不就是MRAIO？這個可愛的主角連打球時都這樣可愛，而且更是所有人當中運動神經最發達的人呢！能攻能守，要不要加上最光速的移動速度呢？



◆像子彈般撲過去接球，身手真敏捷呢！

◆勝利了！你看他們笑得多高興！

ルイージ：很喜歡跟哥哥MRAIO比較，常常都找機會要跟哥哥「一決勝負」。其實只是一個沒長大、愛撒嬌的「小孩子」而已！不過大家不覺得他跟MRAIO的關係很有趣嗎？



◆哼！哥哥，一決勝負吧！

ヨツシー：樣子趣怪的恐龍仔也來打網球（恐龍懂打球的嗎？）。很喜歡勝利的感覺，因此如果他成為你對手的話，你就要小心了。



◆飛到這樣近還不接球？玩「埋身戰」嗎？

ピーチ：所有人當中唯一的女性，可愛的她有時會任性。做任何事都美麗的她打球時一樣十分華麗，不論是發球、殺球、接球都充份表現出女性的美態。總知她只是一個只要打得美麗就好的角色。



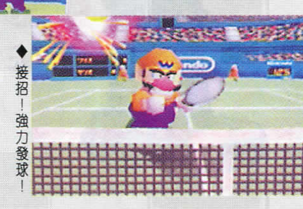
◆看，連發球的時候都這麼有儀態。



◆穿著裙子打球不怕不方便嗎？

ワリオ：大隻佬一名，訓練有素的他每一球都十分強勁。也許看似「四肢發達、頭腦簡單」，其實是一位挺利害的對手。

◆勝利後的得意笑容



◆接招！強力發球！

TEXT: MARKS





DC
製造商：CAPCOM
發售日：4月27日　售價：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：5 BLOCK
ACT/4P/MEM

STORY

故事就發生在充滿迷信與傳說的19世紀，而黑暗再次在天空中出現。有一天，大地突然發生地震和巨響，而且同時出現了巨大的影子覆蓋着整個世界。這個突然出現的神秘浮遊島原來就是邪惡科學家—艾羅道博士的所為，而且捕捉了所有力石戰士們。究竟艾羅道博士有何目的呢？同時力石戰士們為了逃出浮遊島而開始了新的冒險。

ARCADE MODE

在之前亦已經介紹過玩法以四人對戰為基本的模式。當中與BASIC MODE同樣只可以選擇一個Character使用。不過每個STAGE都以剩餘2人為勝方。



操作方法

CAPCOM為了令《POWER STONE》的續集有動作遊戲的味道，所以今次更會放棄上集的拳、腳、跳躍三個按鈕，而改用為今集的攻擊、Action、跳躍，從而令到角色在作戰時做出更多，例如上集沒有的空中飛行、海中游泳。不過今次變身後，使用必殺技的按掣方法同樣以跳躍掣為主，再加另外一個掣來發動。

ORIGINAL MODE

可以進行1~4人對戰的BATTLE模式。玩者可以依照自己的個人喜好將戰鬥組成編成為1對1，甚至1對3等。組成的TEAM可以與同伴進行合力攻擊等特殊動作。





ADVENTURE MODE

在ADVENTURE MODE裏，玩者將要選擇一個角色與電腦控制的敵人戰鬥，如果能夠將敵人打倒，STAGE上就會出現金錢和寶箱，而其中更有一些寶箱隱藏在STAGE之內，而最終的目標就是取得遊戲將會出現的ITEM LIST。



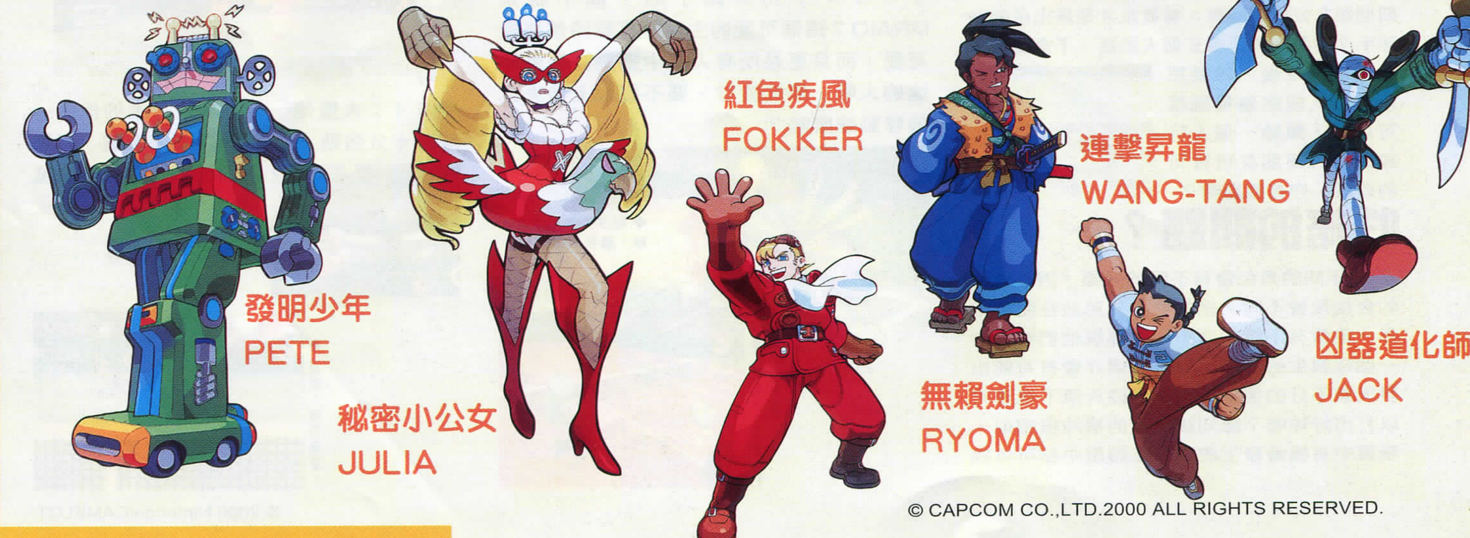


BASIC MODE

與上集同樣以基本的一對一形式來戰鬥的模式。不過就要以使用Character一個人的力量打倒BOSS才可以完成遊戲，即是被打敗亦都有可以以CONTINUE再次進行。



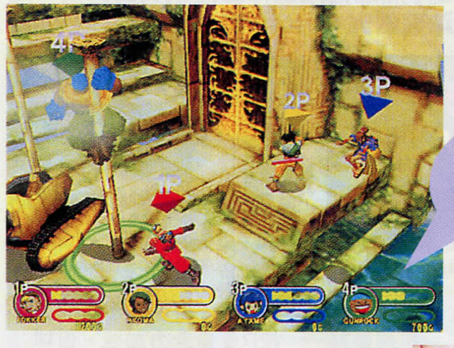


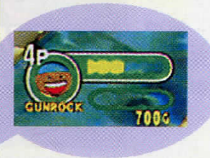


體力計

由於今次可以進行四人同時對戰的關係，所以遊戲對戰畫面都有修改的必要。

今集表示每個被玩者使用角色的體力計會放置在畫面的下側，而上集以五條水晶所表示的體力，就會以一條棒形的計顯示。在體力下面的就是表示角色取得哪種顏色的POWER STONE，以及顯示角色在STAGE內所拾到的COIN總數。





變身方法？

今集同樣可以集齊了三粒POWER STONE就可以進行變身，不過今次每個STAGE同一時間存在的POWER STONE則會由3粒大幅增加至7粒POWER STONE，CAPCOM可能是為了讓不能即時變身的人還有一個變身機會，而形成了二人同時變身的情形，使上集屈機的情況大大減低。



ITEM SHOP

除了四個用來對戰的模式之外，遊戲中更加入一間可以購物的ITEM SHOP。當中將會ITEM合成為主。可以把在ADVENTURE MODE裏取得的ITEM、材料CARD和ESSENCE CARD來進行合成，從而得出一件新ITEM。不過ITEM合成的程度中是不會每次都會成功，而失敗的話就會同時失去兩件用來合成的ITEM。



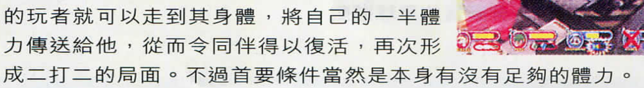
協力作戰



這個續集除了可以進行四人大混戰與二打二之外，今次還會增加了玩者二人一起大戰遊戲中的各個BOSS，雖然玩者可以得到合力戰鬥的樂趣，但要戰勝力量強大的BOSS，相信非要利用角色的長處和STAGE內的ITEM作戰。

復活

在ARCADE MODE的二打二形式中，如果隊友不幸被對方的話，該角色的屍體上會有出現「HELP」的字樣。這個時候，成為同伴的玩者就可以走到其身體，將自己的一半體力傳送給他，從而令同伴得以復活，再次形成二打二的局面。不過首要條件當然是本身有沒有足夠的體力。



五大STAGE

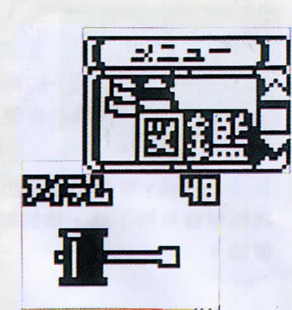
《POWER STONE 2》的戰鬥場地將會分成DARK CASTLE、TOMB、BLUE SKY、ICEBERG、SPACE STATION五個大STAGE，而每個STAGE都會有多個不同特色的戰鬥場地，令到《POWER STONE 2》的戰鬥可以比上集更精楚。此外當中會有一些不會地面進行的戰鬥場地，將會使動作的要素更加明顯。





與NAOMI換動

今次《POWER STONE 2》將會和《MARVEL VS CAPCOM 2》同樣，可以利用VMS作為媒體將NAOMI版和Dreamcast版進行連動。玩者可以將Dreamcast版取得的ITEM記儲在VMS內，當VMS插入機殼上，NAOMI版就會出現不應見到的ITEM。此外，今次Dreamcast版將會有下載至VMS的MINI GAME。



CHARACTER



轟力重戰車
GUNROCK



孤高禿鷹
GALUDA





櫻花舞姬
AYAME



灼熱魔女
ROGUE



正義的神槍手
ACCEL



極惡的料理人
GOURMAND

TEXT：櫻樹

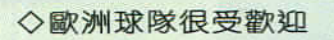
以歐洲足球為題材的遊戲
SUPER EUROPE SOCCER 2000



最近不知大家有沒有看足球比賽，相信如果有的話也會知道最近的歐洲足球烽煙四起，各地的聯賽也進入了最後階段，而歐洲的大盃賽也是白熱化當中，遲些還會有歐洲國家盃的舉行。試問在歐洲足球熱潮正向全球四方吹襲的時候，遊戲廠商又什可能放過這機會呢，所以Imagineer推出了以歐洲足球為題材的足球遊戲呢。

以歐洲足球為題材

遊戲大部份也是歐洲的球會和球員，而主要的比賽也是使用歐洲球會的，而遊戲中也有十分以豐富的內容，包括有友誼賽、聯賽、錦標賽、歐洲國家比賽和隱藏的世界盃等等。還有訓練模式，創造原創的球隊和球員，更有獨特的証書系統等等，是內容十分豐富的足球遊戲。



◇歐洲球隊很受歡迎


◇遊戲也有世界盃模式

持球時的操作



傳球——按A掣和方向掣便會立即傳球給自己的球員，如果按A掣加傳球方向的反方向,便會把球挑起傳球。

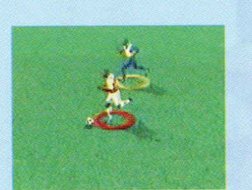


射球——按X掣便可以射球，按的時間短球速便會快，按的時間長球便會很強勁，但準確程度也會減低。而當X掣離手時按方向掣的反方向球便會偏高。

直線傳球——按B掣便會直線傳球，按的時間短便會快速傳出去，而按的時間長便會傳出有旋轉的球。



長傳——按Y掣便可以作出長傳，按的時間短球會高而不遠，按的時間長球會高而很遠。

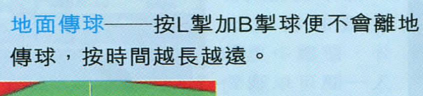


快速盤球——按R便會全力加速，但球員的體力也會減低的，而且球會變得難控制，當球員傳球和射球後體力會漸漸回復。

控球在腳——如果一直按著L掣的話，球員會把球控在腳，再按十字掣的話還會玩花式控球。



假腳——按L掣加X掣便會施以假腳。



地面傳球——按L掣加B掣球便不會離地傳球，按時間越長越遠。



笠傳——按L掣加Y掣球便會踢得很高，可以用來笠射也可以。

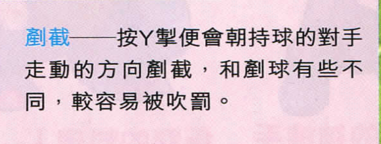
沒有持球的時候



攔截——按A掣便會向球的方向作出搶球和攔截的動作，比較少被吹罰。



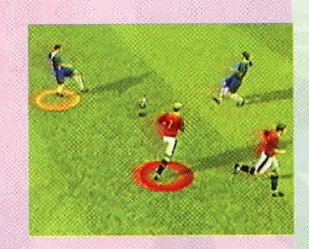
剷球——按X掣便會向球的方向剷球，把對手的球搶過來，這技術用在和敵方球員平排一起走時用最有效。



剷截——按Y掣便會朝持球的對手走動的方向剷截，和剷球有些不同，較容易被吹罰。



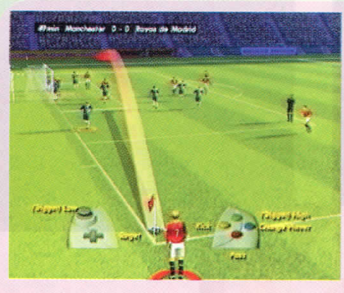
全力疾走——按R掣時操控著的球員會全速地跑。



轉操作球員——按B便可以選擇操作的球員。



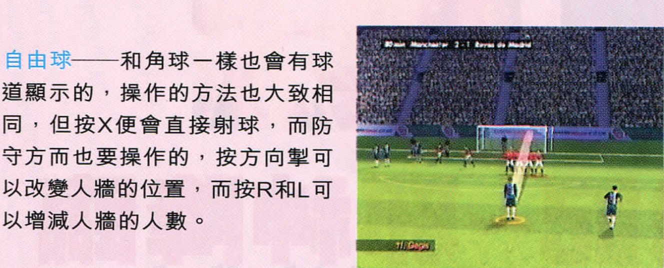
頭搥和空中射球——當球飛來時要按A或X掣，當球來到的時候放開，便會使出頂頭搥或空中射球，但不可以太早或太遲放，否則會爭輸。



角球——開角球時會有球道的指示，按方向掣可以改變，而按X加方向掣可以使球道轉彎，而按R或L掣可以調節高低，只按X掣可以選擇特定的區域，而按B可以選擇要傳球的球員，最後按A加方向掣便可以傳球給選擇了的球員，如果按的時間越長便越踢得大力。



界外球——和角球和自由球的操作方法相同。



自由球——和角球一樣也會有球道顯示的，操作的方法也大致相同，但按X便會直接射球，而防守方面也要操作的，按方向掣可以改變人牆的位置，而按R和L可以增減人牆的人數。



十二碼——按方向掣決定方向，然後按X或A掣便可，但如果在未打球射出之前而改變方向的話力度會減弱，而龍門按方向按決定撲球的方向，按X或A掣便可。

遊戲的主要模式

Friendry —— 玩者可以自由地選擇自己喜歡的球隊作賽，也可以和最多4人同時作賽，球者可以自由設定比賽的條件。

Competition —— 遊戲的主要比賽模式，最初只可玩Super Trophy、League、Tournament和Classic Match；如果要玩National Team Quals、National Team Finals、Territories Cup和隱藏了的International Cup的話，那麼必須要到訓練模式中考試合格才可以玩的。

Training——遊戲的訓練模式，有各項的技術訓練和考試兩種模式選擇，如果要玩多些比賽的話便一定要通過考試模式了。

Option——這裡有各種項目可以讓玩者設定，而且還有一個Game Editor的項目可以讓玩者改變原有球隊和球員的設定，而且還可以創造新的球隊和球員。



◇曼聯在Tournament中得捧盃

◇可以用國家球參加世界盃



◇考試模式會以十球為滿分



◇被敵人防守了便算失敗

遊戲的証書模式

遊戲的訓練模式裡有一個証書模式（Certificate Award），玩者要通過各項目的考試，包括射球、傳球、防守、十二碼和死球等，每個項目也會有十球，看玩者可以通過多少而定分數，通過便可獲得証書，分別是SES Player、SES Trainer和SES Coach三級，如果要玩一些隱藏的比賽，便要考得所有的証書了。



◇球衣的設計由玩者包辦

創造模式

遊戲的一大賣點便是這個創造模式，玩者可以改變各球隊的球衣、球隊名和各球員的名字和容貌等，而且國家隊的球員也可以改變，玩者更加可以設定自己的球隊，由球隊的制服以至球員的容貌也可以由球者自行決定，就連遊戲中的比賽名稱也可以由玩者決定呢。



◇可以改變球員的容貌等等

TEXT：MARKS



羅德島戰記~邪神降臨

阻止邪神復活於世上



DC
製造商：角川書店/ESP
發售日：6月29日　售價：6800日圓
容量：GD-ROM　記憶：未定
ARPG/MEM/1P

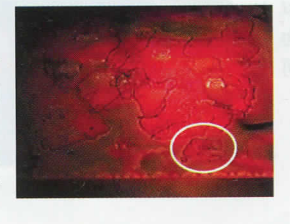


非常有名的幻想小說「羅德島戰記」終於出現在Dreamcast之上，而同時亦是角川書店



的第三個Dreamcast作品。今次將會首次以ARPG形式進行，而玩者就會以第三身視點來控制主角。主角在迷宮內需要將敵人一一擊倒來提升自己的LEVEL，以打倒邪神為故事的最後目標。

羅德島



這個世界有一名為「羅德島」的島嶼。從前，創造女神「瑪法」和破壞女神「卡迪斯」經過一場激戰後產生了這個被人稱為被詛咒之島。在歷史上戰火不斷的羅德島上出現了一位自由戰士一班，因為村長吩咐他出外調查，而成為了島上的英雄之一，而透過他的經歷來發展在羅德島上的故事。

英雄戰爭後



在十多年之前，暗黑之島—「瑪姆」的皇帝比路度突然向羅德島進行侵略。率領妖魔們的瑪姆軍，攻陷了卡朗王國後，神聖王國華尼斯的國王—凡便立即與其他剩餘國家結為同盟共同對抗這個可怕的敵人。這場戰鬥在兩國君主的死之對決後結束。現在瑪姆島正由黑衫將軍「亞修拉姆」、黑魔導士「巴古拿度」、暗黑僧侶



「佐迪魯」和達古妖精族長「路西保」共同統治。不過巴古拿度的陰謀，再次令羅德島帶來新災難。

卡娜的生存



人稱灰色魔女的卡娜，一直以來都以靈魂奪取他人身體和支配意識的方法生存，令她可以在這長長的500年間繼續的生存。令到非常繁榮的古代王國衰落，使蠻族滅亡等為目的她為了令羅德島不能落在一人手上，使各個敵對勢力取得平衡，而結果卻令到許多人民無辜地死在她的手上。在英雄戰爭時，借取在尼利亞的瑪分(大地母神)祭司身體。

奧度



由於奧度察覺邪惡魔導師「巴古拿度」已令到邪神復活，所以他決定用自己所知的最強男人將邪神討伐。於是奧度便向魔女卡娜借取生命之杖和魂之水晶球一天，在朋友的骸骨前進行唸誦復活的咒語，使今次的主角復活過來，而且令他失去生前記憶。

DIABLO？

雖然《羅德島戰記》曾經推出過多個作品，但今次卻有很大的不同，將會以類似《Diablo》的ARPG玩法進行，即用第三身視點控制，與迷宮內的敵人戰鬥，從中取得經驗值來提升主角的LEVEL。當中主角不單會用劍進行攻擊，而且更可以使用強勁的魔法將敵人一一擊倒，不過暫時已知這遊戲只可以進行單打，而途中會有角色加入成為同伴，一起討伐邪神。





地圖



由於這遊戲的玩法非常自由，而令到玩者迷失方向，所以遊戲進行時，畫面的左下角出現一個幫助主角了解地形的地圖。不過它只可以顯示主角周圍的地形，而不是整個地圖，令迷路的情況仍有機會出現，因此遊戲亦準備了另一個地圖顯示，方法只需要同時按L、R和START便可以出現這種的畫面。



遊戲分支



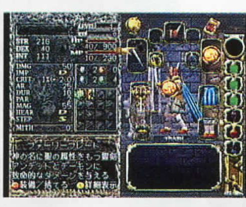
雖然說類似《Diablo》，但當中會出現《Diablo》中沒有的分支要素。在故事進行的時候，主角會在一些部落中遇上對故事有影響的角色，例如班、蒂德等，而遊戲分支就會在他們談話時出現。在談話途中會有選項供玩者選擇，而後果則會影響主角是否必須進行戰鬥。



裝備



主角所有在迷宮中取得裝備都會分為頭、劍、鎧甲、盾、腕輪、斗篷等，而遊戲將會準備大量裝備物品。今集會多了同類遊戲沒有的裝備POWER UP，只要將古代文字刻上劍或鎧甲等上面，POWER UP的效果就會立即出現，可以普通的裝備提升至不一樣的威力。



動作指導



由於遊戲的玩法有點特殊，所以當中會加入一些圖中出現黃色箭咀的墓碑，只要主角在其附近的地方按一下A掣，墓碑之上就會出現一段文字，解釋當玩者遇上這種情況時，要怎樣做才可通過，這個要素對於初次玩這個遊戲的玩者是十分有用。



體驗版三大玩法

高保尼之砦

赤裸裸的主角在墓地地底房間得到復活之後，奧度便將威力強大的魔法之劍交給主角。跟著，主角便可以在墓地地底中取得不同的裝備和道具。返回地面的主角餘下的目標就是高保尼之砦，但正門卻被鎖上。於是主角唯有以秘道進入高保尼之砦。當打倒高保尼的BOSS，奧度就會再次出現，給予主角下一個指示。





達古妖精之部落



潛入達古妖精族部落，而想見亞班的主角遇上了為身為人類的亞修拉姆將軍做事的達古妖精的比羅迪詩。主角得到她的幫助，進入了神殿之內，而她就會在外面應付強勁妖魔們的襲擊。



與漆黑之魔龍拿斯的對決

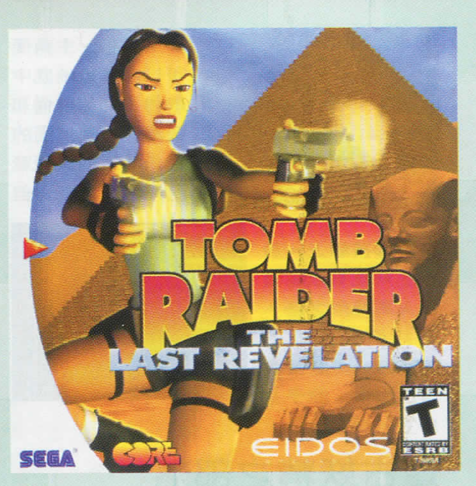


這是體驗版最後的故事，與巨形的黑龍進行一對一的決鬥。雖然主角的裝備強勁，但絕對不可長時間在黑龍前面。由於每個火球都扣三百以上的體力，所以首先要有迴避這種火炎攻擊的技術，而且需要靈活地使用開始已有的回復藥。





Text:Sakura Ki



LARA要向新的冒險旅程出發


DC
製造商：EIDOS INTERACTIVE
發售日：發售中
容量：GD-ROM
ACT/VMS/對應震動器

自從推出《TOMB RAIDER》己來，LARA這女主角一直在歐美等地都大受歡迎，每一集的銷量都十分之好，除了遊戲賣得之外，很多時海報、廣告和電影的女主角也會打她的主意，就連香港某電視廣告也用了她來當女主角，這証明了她的人氣是相當之高，新一集《TOMB RAIDER THE LAST REVELATION》的美版DC遊戲已然推出了。

LARA在DREAMCAST上作冒險旅程



《TOMB RAIDER》除了第一集在SS推出過之外，之後所推出過的集數也只在PS和PC上推出，而沒有在SEGA的主機上推出過，理由是SS的多邊形表現未如理想，而SS在歐美等地的銷量又不如理想，再加上和PS簽了合約，所以一直也沒有在SEGA的主機上推出；但自從SEGA在歐美等地推出了DC以後，反應十分之理想，而且廠商和PS的合約在最近完結，所以廠方再次決定在DC上推出這個人氣遊戲系列新作《TOMB RAIDER THE LAST REVELATION》。



少女LURA的序章

《TOMB RAIDER》系列中，常會加入一些可以使玩者熟習操作的關數，使不論是初學者或是上級者也可以熟習一下如何操作LURA。而今集也加入了序章，開始時會出現一位看似經驗豐富的教授和他的少女助手進入一個遺跡之內，而這個少女正是少女時代的主角LURA。


◇LURA和教授一起進入遺跡內

◇會教導玩者如何進行冒險

教授會指導如何冒險

在進入了遺跡之後教授會經常地和LURA交談，這時玩者要留心聽著他的說話，因為他是教導LURA的行動方法和要注意的事項，當玩者完成了序章之後，就算是初學者也好，相信對於遊戲的基本操作也會有一定的熟識。

基本操作

掣	動作
A掣	動作
B掣	回避
X掣	跳躍
Y掣	武器
L掣	視點
R掣	蹲低
ANALOG掣	步行
十字掣	跑

特殊動作



跑和步行 —— 按十字掣便會跑動，一般的移動也是這樣的，如果按ANALOG掣便會步行，用作調節位置之用，玩者可以在OPTION轉變ANALOG掣為跑，十字掣為步行。

跳躍 —— 按X掣便會垂直跳躍，如果加上十字掣的話便會向前後左右的跳，當跑動時會跳得較為遠，但當跳到牆邊的時候要按緊A掣來找實，否則便會跌下。



爬牆 —— 在可以爬的牆下面垂直跳起，然後按緊A掣來找實，不要放開A掣再按方向掣便可以爬動。

爬過頭頂的通道 —— 只要在通道的下面跳躍，再按緊A掣不放，然後再按方向掣來爬動，放開A掣便可以跌下來。



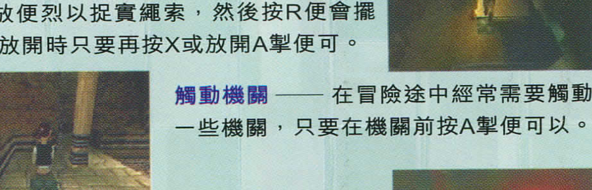
穿渠 —— 按著R掣不放便會蹲低，再按方向掣便會趴行，那樣便可以穿過一些細少的渠口，如果渠口在牆上的話只要找實渠邊再按R掣便可以。

衝刺 —— 當LURA在跑動中再按R掣便會衝刺，但當右上角的能源計用完便不能作衝刺，放了R掣便會回復，當LURA衝刺時是不能跳躍的。



游泳 —— 當LURA跳進水　的時候便會出現一條氧氣計，LURA按著X掣和方向掣便會游動，如果在水中的氧氣計會減少，返回水面便會回復。

爬繩索跳 —— 有些時候是需要利用繩索來越過一些地方的，首先玩者要跳到繩索再按著A掣不放便烈以捉實繩索，然後按R便會擺動，要放開時只要再按X或放開A掣便可。



觸動機關 —— 在冒險途中經常需要觸動一些機關，只要在機關前按A掣便可以。



推動物件 —— 向著物件的方向再按A掣的話便可以推動物件。

序章的結局

當LURA和教授到了遺跡的藏寶地時，會看見有一個很大的球體，當LURA把機關開動之後，球體便打開了，中央部份有一個很大的寶物，而教授也沿著唯一的橋到中央，當觸動了寶物時突然好像地震一樣，教授被震跌並且腳被翹實，當LURA想法子救他時球體開始變回原形，而教授被困在裡面，四周的石不斷跌下並把洞口封閉，LURA在千鈞一髮逃離此地。


◇發現了寶藏的地點


◇在球體中央的寶物


◇千鈞一髮間逃離遺跡

故事的開始

鏡頭一轉到沙漠之上，有兩個騎著駱駝到了一個地方便下來，看清楚是一男和一女，因為風沙的關係都用布包著面。當女的想觸動機關時有一群蠍子衝出來，這女人急忙避開。當再觸動機關時，忽然地面的沙急速流進地道裡，就這樣兩人同時跌進遺跡古墓內，當那女人拉開頭布時，原來這女人是女主角LURA，而這亦開始正式進入遊戲了。

◇兩人騎著駱駝越過沙漠


◇一群蠍子衝過來

◇原來是LURA

遊戲的系統

遊戲中按START便會出現PAUSE MENU可以選擇武器、用具和即時SAVE或LOAD也可以，看遊戲的進行狀態和OPTION去設定也可以；而在遊戲開的標題畫面時選擇OPTION還可以看到一些LURA的CG，只要玩者一面進行遊戲CG的數量是會增加的。


◇遊戲中有很多不同的神像


◇一不少心便會中陷阱

◇這些是一些打開通道的用具

簡便的操作方法

在冒險中的LURA會不時拾到一些武器或用品的，只要按START在PAUSE MENU中選擇便可以使用，但因為LURA要行動、解謎和攻擊敵人等，要經常地在PAUSE MENU選擇是很不方便，因此有些經常要做的動作可以簡單地使用，例如取武器攻擊只要按Y掣再按A掣便可以攻擊敵人，而弄斷螢光棒只要同時按L掣和R掣便可，而轉主觀視點只要按著L掣不放再按ANALOG掣便可以。


◇快些開槍攻擊


◇點起螢光棒會使黑暗的地方看清楚

◇轉換視點可以幫助解謎

TEXT：NEMESIS-T00



三國誌VI WITH POWER UP KIT

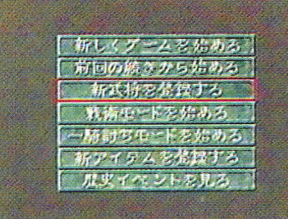
再次改變三國英雄的命運



模擬遊戲可說是光榮的強項，其中的《三國志》系列相信已有不少讀者曾經玩過。近年光榮推出新的模擬遊戲一定時間後便會推出該遊戲的「WITH POWER UP KIT」版，特色是加了不少新事件及可自由調整人物或城的能力值的編集機能，這無論對高手或初學者也是一件好事，不少資料作出改動。現在《三國誌VI WITH POWER UP KIT》終於在DC上推出，現在便和大家介紹一下吧！

大量新模式

一進入遊戲，相信各位曾玩過原版已經發覺不對勁。沒錯，這「WITH POWER UP KIT」版追加了不少新模式，它們全都和正式的模式不同，一些舊有的模式亦有不少改變。



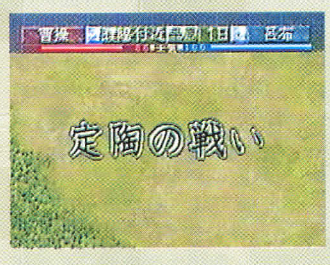
新模式

戰術MODE

只有戰爭的模式，可選擇的人物有劉備、曹操、孫策和司馬懿四人。每人也有五場戰鬥，戰鬥的內容、兵數、出戰的武將和戰場等也和歷史一樣，所以很多時候要在不利的情況下和敵人戰鬥。由於只有戰爭的關係，所以只有戰勝後才可SAVE，而戰爭結果是不分勝負則不能繼續遊戲。







歷史EVENT COLLECTION

《三國志》其中一個特點是當遊戲時間到了一定程度及達成一定條件後便會出現歷史事件(EVENT)，本來這是不錯的，但以往的《三國志》卻不設重看已出現的歷史事件的模式。幸好本作終於追加這種模式，只要該歷史事件曾出現而玩者又記得SAVE便可在這模式中重看。本作追加了不少原版沒有的新事件，其中一個新事件便是周瑜臨死前一幕，看完後真是頗痛快！(變態)不過最大的難題是如何找尋這些事件的發生條件和時間。



一騎討ちMODE

顧名思義，這模式是只玩單挑(一騎討ち)，玩者可以在遊戲所有武將中選擇兩位戰鬥，故此各位不一定要選擇武力高的武將，各位可以嘗試選武力低的文官甚至劉禪、黃皓等「廢人」戰鬥。戰鬥方式分為三種，各有不同規則。由於《三國志VI》單挑的戰鬥方法和以往有很大的分別，各位初學者可以考慮在此練習一下，不過要留意「引誘」、「交替」、「説得」和「虛報」四項作戰是不能使用的。(因為在這模式使用是毫無意義)

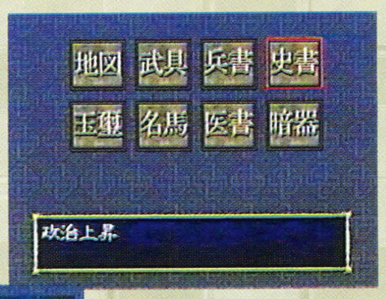






登錄新道具

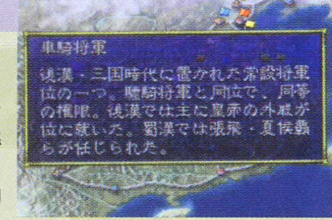
以往的《三國志》已可自己設計新武將，在這《三國誌VI WITH POWER UP KIT》中更追加了這個設計新道具的模式。大家不要以為所謂的道具只有武器，地圖、兵書、史書、玉璽、名馬、醫書和暗器也是道具之一。選擇了道具的種類後便可輸入道具的名字，之後是道具的CG(圖片)及物主，最後當然要SAVE才可令它在遊戲中出現。







新機能



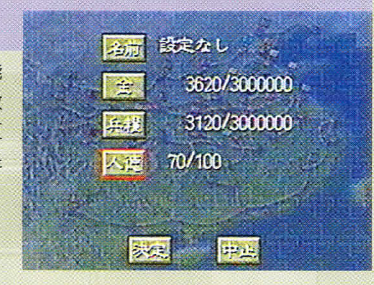
事典機能

新追加的機能，既然《三國志》是古代中國的一段歷史，當中當然會有不少專有名詞如戰場、都市、官名、將軍等。如果各位有興趣知道它們的資料可以用這機能調查一下，至於資料是否可信……這便留待各位自行判斷了。

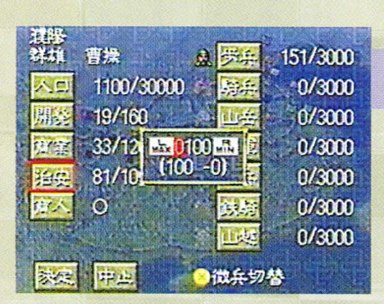
編集機能

這相信是「WITH POWER UP KIT」版最大的賣點，這機能可以自由各種能力值，無論是人物還是都市等的能力值也可改變，更是完全沒有任何限制，即使是劉禪也可變成天才。雖然過份利用這機能會令遊戲的難度大減，但對初學者來説這機能是非常有用的。

群雄



這裡編集的是群雄的總能力，如金的總數、兵糧的總數各和人德（人民的支持度）。更可立即設定勢力名，當然又是可以自由設定了。



都市

除可以設定的是人口、開發、商業、治安及各種兵的總數外，更可設定城中有沒有常駐的商人。

武將

相信這是最多人關心的問題，可以自由設定武將的樣貌、夢及成長模式。夢是《VI》的新系統，可説是武將的志願，如果玩者派他們擔任的工作和夢不付便會令他們不滿，不滿度過高會令武將要求休養（算是請假）、出走、謀反甚至憂憤而死。成長模式是人物能力上升及下降的模式，正常來是隱藏著的。能力是設定武將的各種能力，大部份能力的意思相信不用介紹了，但原來調高以下七項隱藏著（原本）的數值原來有非常特別的效果：

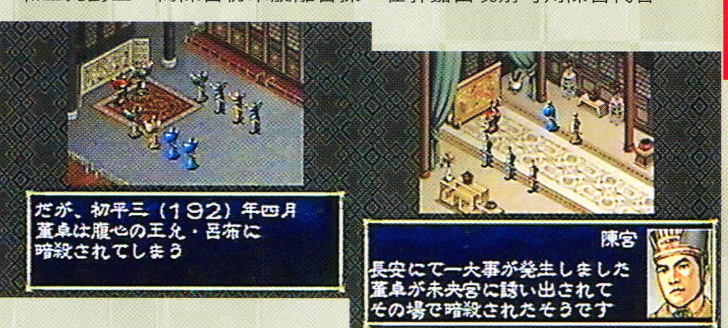
健康	健康差，能力會下跌
義理	不容易叛變
野望	有可能謀反
壽命	可令壽命延長
冷靜	戰鬥時不易受挑撥及接受單挑
勇猛	戰鬥時易受挑撥及接受單挑，更會擅自行動
主戰	會見或舉行評定時會主張戰鬥

新劇本

在原版《三國志VI》中，可以選擇的劇本已不少，它們各有不同的環境及局勢。而「WITH POWER UP KIT」中更追加了不少和史實有關的新劇本，不只是通常劇本，連設有限期和勝利條件的簡短劇本（ショートシナリオ）也追加了新劇本。以下是通常劇本的內容。

192 年 4 月　董太師誅殺

雖然題是董太師誅殺，但時代其實是董卓已被王允和呂布所殺，令局勢有微妙的改變。除了王允勢力強了外，原董卓部下李傕亦割據和王允對立。而陳宮仍未脫離曹操，在郭嘉出現前可用陳宮代替。



198 年 9 月　下邳之攻防

上一個劇本的6年間發生了不少大事，李傕、王允死亡，而呂布亦成了獨立勢力，曹操成功找到獻帝，自此得以挾天子以令諸侯。另一方面，被呂布出賣而失去徐州的劉備等人來到許昌，在郭嘉的建議下，劉備加入了曹操軍……



210 年 1 月　入蜀



時間是赤壁之戰兩年後，天下局勢又再有改變。戰敗的曹操是三國中擁有最大勢力的一國，孫權在戰後得到的並不多，相反劉備除了解除了奪取荊州的危機外，更開始向劉璋的益州、巴蜀之地進發。

214 年 11 月　伏皇后之死



在劉備進軍益州途中，副軍師龐統戰死，諸葛亮為了趕去支援，於是派了關羽守備荊州……這一個劇本最大的特色是關羽會以君主的身份出現，可説是重現了當時的形勢。

223 年 5 月　昭烈帝崩御

守備荊州的關羽最後戰敗被吳處死，而後來張飛亦被部下暗殺，故此劉備稱帝後第一件事是攻吳報殺弟之仇，但落得大敗收場，劉備最後在白帝城病逝。這時代的劉禪剛剛繼位，雍闓及南蠻亦蠢蠢欲動，而魏亦有類似的情況發生。所以若要無後顧之憂，必須先處理在後方的敵人。



BY隨風

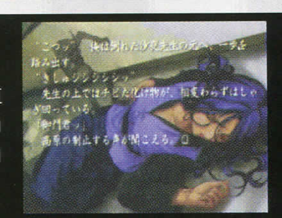
久遠之絆 再臨詔
永生永世的牽絆

DC	
發售商：FOG	發售日：5月18日
售價：5800日圓	容量：GD-ROM
記憶體：30 BLOCKS	
AVG/MEM	

「再臨詔」？—

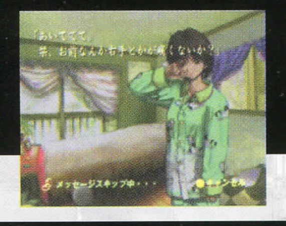
《久遠之絆～再臨詔》快將推出，開發度亦差不多到完成的情況。初初還以為這只是一隻由PS完全移植到DC上的作品，不過細看之下卻發現有很多不同之處。相信喜歡此作的朋友一定會找到它的分別。現在就來為大家介紹一下此作及它跟PS版的分別吧！

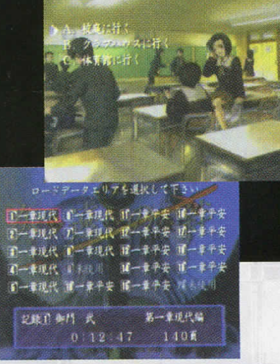
有咩分別？—



之前曾在PS上推出的久遠之絆現在以一個「改良版」的方式移植之DC上，畫面精細了是必然的事，很多地方都用了淡彩效果。而內容亦有所改變，比起PS版有很大的進步。遊戲當中的歌曲同樣是由風水嵯峨先生製作，不但有36首歌曲，而且為了節省讀碟的時間，製造商更把歌曲以CD-DA收錄。

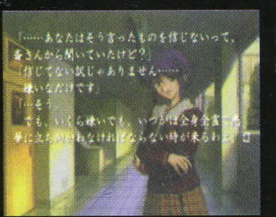
仲有無進步？—





首先是不喜歡看劇情的朋友的好消息，因為遊戲可以快速地把字幕跳過，不但是跳版或跳字亦可輕易做到，不過如果連劇情都跳的話不如不要玩好了。另外記憶咭沒什麼空位的朋友也會開心，因為遊戲並不需太大量的記憶體，比起當時PS版要用3 BLOCKS算是進步了很多。另外還有一個極好的功能，在答問題的時候，如果發現自己答錯了可以回到之前再選，大家不用再怕答錯題目而不能跟心儀的女孩交往了！

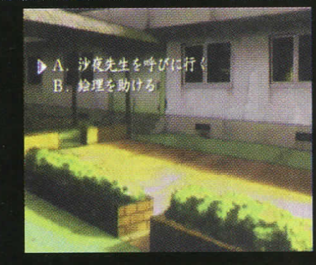
遊戲點玩？—



在今作中，主角以「過去見」回到過去，並在過去的記憶中旅行，隨著主角的言行遊戲的劇情將會改變。要得到有關女孩子的往事的記憶有二個方法，第一個方法就是靠女孩子自己告訴主角，不過當然要跟那女孩的好感度高而且玩者沒有答錯題目才可以得到。第二個方法則是從主角的前輩口中得知，這個前輩聽過主角的夢幫主角預測未來，其實她知道主角的過去。到最後，主角擁有該女孩的越多記憶，就表示跟那個女孩的牽絆最深。

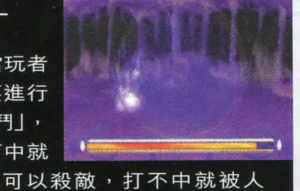
何為「E's」？—





其實「E's」即是感情值，亦可以稱為好感度。角色人物的好感度會依著玩者說的話而改變，他們所回答的話亦會依他們對玩者的親密度而有所不同。要如何回答才能令親感度上升就靠玩者慢慢摸索。清楚對方的性格才回答適合的答案，不過通當答案都是二選一的，只要不是亂答大置上不會有太大問題。

有關戰鬥場面—





遊戲的戰鬥方法共有兩種，當玩者於「通常戰鬥」中輸掉的話就需要進行「法術戰鬥」。首先介紹「通常戰鬥」，由玩者選擇攻擊那一個方向，打中就可以殺敵，打不中就被人打囉！而「法術戰鬥」，則是在有限的時間內以一筆過的方法畫出一顆五角形星星，當然要快速地，千萬不要讓敵人比你快，否則就實死無生。

遊戲劇情SEE—

遊戲一並分為三個章節，到了主角命運中的女孩子出現後才會真正進入現代篇。在該三個章節中基本內容是不會變的，問題是到底最後邊才是玩者的命運注定的人。現在就為大家介紹講解一下該三個章節的基本內容。

第一章：

在主角的小時候，曾經做過一個夢。在夢中四周都漆黑一片，只在遠處傳來怪異的歌聲，唱歌者是邪惡的靈魂。惡靈說：「這是對支配者的誓言，永遠都對魔王忠誠．．．」這些惡靈在生的時候，多數都是在對人類有著很深的恨意中死去。而在中古時因為負之力量，令災難不斷發生，很多惡靈是在這災難中去世的人。過往的惡靈，跟現在主角，對底會變成．．？



第二章：

某個晚上，在一間高中校園中，展開了邪教之儀式。在平靜的天台上，燭火慢慢地在燃燒，排成六角形的洋燭，正中央放著骸骨；與及背上有著撒旦羽翼的男人。到底這個男人跟校園有什麼關係？最近那些離奇的殺人案跟他有關嗎？這個恐怖的男人，會對二年級、深夜回到校園而得知這件事的主角下毒手嗎？



第三章：

在一塊應該是古物的鏡台前，這塊古鏡，其實是一個祭壇。是專以血來祭祀的地方？是拜祭神？還是撒旦的祭品？在闇黑中的祭壇前有一個若隱若現的女人，突然她轉過身上，妖魅的笑容，掛在她的嘴角上。到底這個女人是誰？跟主角又是什麼關係？



角色介紹—

無論如何，都要知道「命運注定的人」長成什麼樣子，不然買了回來才發覺不合心意什至發現原來自己一直都追錯對象就真是嗚呼哀哉了！因此現在立即就為大家介紹三位女角色，並讓各位一睹她們的盧山真面目看看合不合各位的口味。



LAW（高原 萬葉）：

冷冰冰的她突然說出令人驚訝的說話「有需要的話，你就殺了我吧！」帶著目的接近主角的萬葉轉校至秋津高校，主角平靜的生活亦因為她的出現而有所動搖。「LAW」的意思是「秩序」，對於不潔淨的世界感到厭惡，希望把世界導向正道，有著強原的意識。



CHAOS(常盤 沙夜)：

有著成熟女性美的沙夜是主角的導師，受歡男同學歡迎。自從主角於化學課時保護了沙夜後令兩人的關係突飛猛進。後來得知沙夜亦夢到那可怕的惡夢，不可思議的並通意識在兩人間慢慢出現。

「CHAOS」指「混濁」，把世界的邪惡埋葬起來，可是其自身的內心深處卻妻著黑暗的旋渦。



NEYTRAL(NEUTRAL)：

常常帶著可愛笑臉的青梅竹馬朋友，由小時候由在一起了，而且更是「同居人」。雖然住在同一個家中，可是其實關係就好像兄妹一樣，除了笑臉很少有其他表情的她到或是把主角當成哥哥還是．．？

「NEUTRAL」，「中立」的意思。在主角傷心時負責給予安慰的人，以女性的溫柔來安慰主角受傷的心。



RENT A HERO NO.1

TEXT：NEMESIS-T00



發售日決定！下月正式開業！

數期前曾經介紹的經典ARPG遊戲強化版《RENT A HERO NO 1》，現在終於有發售日及售價等資料。最近有關方面公開了遊戲的序幕畫面，還有不少遊戲的資料，既有有用資料，也有不少趣味性的資料。現在便介紹一下吧



完全沒有改變的序幕故事

其實遊戲的序幕內容和MD版是一模一樣的，唯一的分別是改用了全多邊形及可顯示漢字而已，但相信大部份讀者也未玩過這遊戲，所以現在便和大家介紹一下序幕的內容吧。

一切由PARTY開始

這一天山田家為了紀念搬新居，於是在家中開了一個派對，招待附近的鄰居們（雖然理由有點奇怪，但這可說是立即認識所有鄰居最快的方法）。在山田家的父親カズオ（DC版才有名字，MD是沒有名字的）自我介紹後，眾人便開始作自我介紹。包括有愛吃的巴朗（バロン）、新婚夫婦森姆（サム）和美娜（ミーナ）、在電腦公司マックロソフト（比那「真正的電腦公司」少了一個字，所以用日文）工作的奇斯（ケイシー）和他的妻子西斯莉亞（セシリア）。





一通電話

這PARTY本來沒有甚麼問題，但巴朗的食量實在太大，山田家所有預先材料已用光了。カズオ知道後也十分頭痛，由於山田家是新搬入，並不知道那間一食店的食品比較美味，於是便叫太郎（タロウ，主角）打電話到鄰鎮オートリー的「SERVICE CAFE（サーヴィスカフェ）」叫外賣。但太郎做夢也想不到這通電話竟改變了他的一生……（好似誇張了一點）



老爸變身了！

打了電話返回客廳時，突然不見了父親的蹤影，於是太郎便上了二樓。這裡並沒有找到カズオ，卻有一頭怪獸「加芝拉（我冇打錯字，原文根本不是那有名怪獸）」——這人當然是カズオ，他似乎想穿著這怪獸服裝到下層嚇大家一跳，真是……

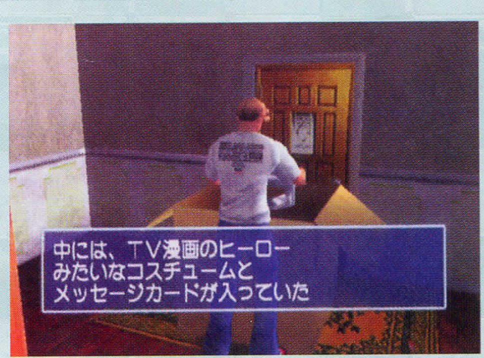


英雄誕生，但家卻混亂……

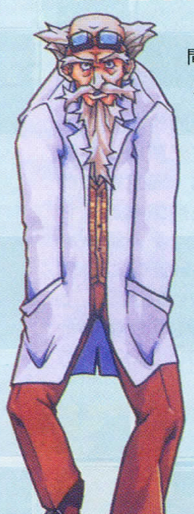
在發現カズオ「變成」怪獸的同時，SERVICE CAFE的外賣終於來到了，收了這「外賣」時那相信是店員的人說了一些奇怪的說明後便走了。而當打開箱子後，太郎發覺裡面的不是食物，而是一件類似特攝片英雄的服裝，箱子更寫著要在沒有人看見時才變身……カズオ看到太郎的服裝後，提議來一場英雄和怪獸的戰鬥，太郎在無辦法之下只好。太郎只是出了一拳（已留力），但力量竟大得將カズオ轟飛……（順帶一提，在MD版時這一個EVENT可說是讓各位體驗一下戰鬥的系統。DC版相信亦是一樣，不過圖片和系統等暫時沒有詳細資料）



自此以後，太郎將這COMBAT ARMOR租借下來，為了買電芯補充能源及交租金，太郎自此為一位「兼職超人」——RENT A HERO（出租英雄）。



CHECK 1：SERVICE CAFE的來歷



大家可能會問為何一件擁有強大力量的戰鬥服會有一間CAFE送來呢？原來這SERVICE CAFE（簡稱SECA）原來不是普通的CAFE，而是夢之高科技企業「SECA ENTERPRISES」（又是一字之差，不要弄錯）。建立者DR. TROUBLE（統稱）正是研究出COMBAT ARMOR的超級力量，不過太郎可說真的被他弄得頗TROUBLE……



CHECK 2：如何交租？不交租又如何？

既然COMBAT ARMOR是租借品，那麼要做RENT A HERO便要定時交租金，賺錢的方法當然是做兼職。交租方法共有兩種，一種是到SECA直接付款（現金），另一種是到銀行轉賬。



玩者若不交租達一定時間後，ARMOR的使用權便會被暫時沒收，直到交租後才可使用。故此玩者若怕忘記的話最好選擇到銀行轉賬，因為會比較簡單。

CHECK 3：如何找工作

即使是得到強大力量，但這並不代表太郎會有工作。原因很簡單，因為當時根本沒有人認識RENT A HERO，更何況是山田太郎本人，又怎可能會有人委託太郎做事呢？所以遊戲初段可以說是沒有甚麼委託的。但既然遊戲主角是「英雄」，有時會遇上不少壞人在為非作歹，那麼玩者便不要猶豫，變身去警惡懲奸吧！初段必須忍耐做一些小工作，只要知名度高便會有更大的委託了。



當然等是沒有用的，玩者亦要用盡各種方法宣傳自己，例如派傳單之類，總之必須主動令所有人認識自己。

開場歌由影山主唱！

在MD版有一段OP音樂（序幕完結會開始OP），在SS的《FIGHTERS MEGAMiX》時被再新編曲及填詞成為RENT A HERO版的BGM及開唱歌。來到DC的《RENT A HERO NO.1》，這首開場歌不但健在，更會改由曾唱不少著名動畫歌曲（例：龍珠Z）的影山HIRONOBU（ヒロノブ）主唱！在動畫歌曲界十分著名的影山，再加上創作了不少SEGA名作音樂的Hiro及光吉猛修，究竟會有甚麼效果呢？大家拭目以待了。

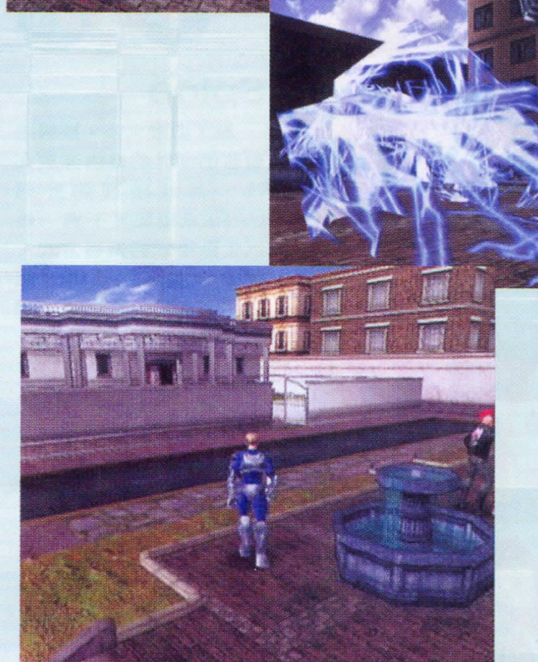


COMBAT ARMOR的力量

COMBAT ARMOR強大力量並不是只能戰鬥中才可發揮，平常也可發揮出來。因為ARMOR會令運動能力大增，速度亦會比變身前快，那麼要做派傳單、送外賣等要求速度的工作便會更簡單了，不過變身還是不要在別人面前變較好……



至於在戰鬥時，ARMOR除了提供強大力量外，更有一招必殺技DRAGON THUNDER。動作可說和SS的《FIGHTERS MEGAMiX》中他的飛行道具，但DC不再是一個小型的電光，而是一大串電光，但威力暫時不明。



TEXT：MARKS

COOL COOL TOON

創造音樂遊戲的新潮流

DC
製造商：SNK
發售日：預定7月　售價：未定
容量：GD-ROM　記憶：未定
ACT/2P/對應振動PAK、NEOGEO Pocket Color

一向以格鬥遊戲而聞名遊戲界的SNK終於又有新作。這個剛公布的遊戲更破天荒地以音樂為主題，使用了漫畫形式來表達，而且遊戲的兩個主角都非常可愛，相信有很多讀者已被它所吸引。此外，今次SNK亦會和Dreamcast版《KOF》同樣對應NEOGEO POCKET，與同日發售的《COOL COOL JAM》進行DATA交換。



主角被某有趣的東西吸引到電視機中的世界裏，而且是怪物們所居住的「轉轉城」。他倆在那裏遇上了長有一對免耳的生物「尤莎」，而且他剛好正尋找能夠與FURT帝王「KING」匹敵的幻之種族「人類」。在尤莎認識主角之後，便立刻跳舞，但當然他們是不懂跳舞。不過主角們最後能否打倒「KING」，而返回屬於他倆的原本世界。進行時，主角他們會以尤莎的家作為根據地，而往轉轉城的其他地方。

FURT

「FURT」就是在這裏表示舞蹈的意思，對於這個世界有著非常重要的存在性。遊戲中會以右圖一樣，配合樂曲的速度而按掣。角色在跳舞的時候，將會學到新舞蹈。



充滿個性的角色

Up

由於尤莎的關係而來到異世界，而不懂「FURT」的軟弱男孩。究竟他的內向性格會否因遇上這世界的人和發生的種種事情，而令他得到改變呢？



NODDY

另一個，對於這個世界有著同樣重要性的就是這個「NODDY」。當中會有將炸彈解體等各式各樣的動作要素，同樣需要配合節奏來進行，而這個兩個動作要素就是使故事得以發展的關鍵。



Spica

為了追蹤尤莎，被轉送到這個世界的自由奔放女孩，而性格卻剛好與UPPER相反。不過，她以先動後想的做事方式，經常令周圍都被捲入混入，而到底今次又有怎樣的意外發生呢。

尤莎

令主角進入遊戲舞台「轉轉城」和驅使他們跳舞的PRODUCTER。他對於其目的以外的事物都感到乏味，而且口語氣十分差勁。





在這個世界裏，除了尤莎之外，更會有懂得變身的角色登場。遊戲進行時，主角便和這些角色一起在夫利智遊歷。不過這個世界中被稱為FURT帝王的「KING」會否是他們的其中一個。

CAMIO

主角在「轉轉城」中首個認識的男孩。雖然他經常充滿著燦爛的笑容，但當他見到月亮時，就會變成非常殘暴的狼人。





TEXT：小璘





進入櫻桃子的夢幻世界

製造商：Marvelous Entertainment
售價：6800日圓　發售日：4月20日
容量：GD-ROM　記憶：7 Blocks
ETC／MEM／1-4人／對應MIC DEVICE、震動器、VGA

改編自櫻桃子同名漫畫的Dreamcast遊戲《COJI-COJI》，遊戲的主角就是一隻可愛的外星生物「COJI-COJI」，玩者將能在其中利用Mic Device與牠談話，從一進行一個有趣的故事。



在童話世界成為「童話者」

本作是一個充滿奇怪角色的一套作品，而遊戲的故事內容主要是圍繞着童話故事發展，而遊戲將分為兩部份，其中一個是與主角COJI-COJI遊玩的《COJI-COJI劇場》，當中可完全利用MIC DEVICE作操控。而另一個是《童話GO GO！》，玩者即將會在一個童話故事世界中，與對手進行比賽。本作是以大富翁的形式進行，玩者將能夠從3個不同難度的版圖下，與對手爭奪「童話者」的稱號。



■選擇模式

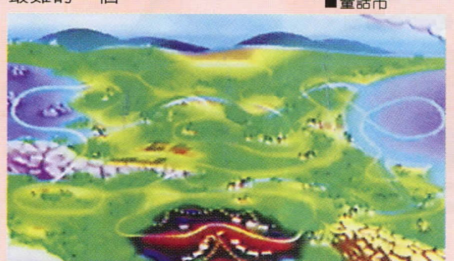
遊戲內的朋友

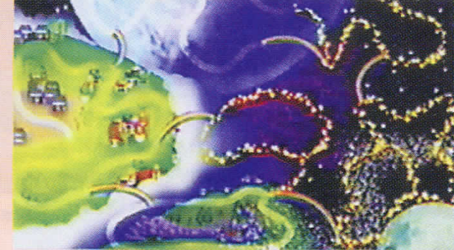
《COJI-COJI劇場》是一個與COJI-COJI談話的遊戲，當中還可與牠遊玩Mini Game、進行占卜和聽牠唱歌等，玩者亦可以利用《童話GO GO！》中取得的遊戲咭，與他傾談特別的話題。

童話世界的模樣

至於《童話GO GO！》方面，那3個版圖分別是「童話市」、「童話國」和「各式各樣的國家」，「童話市」是一個範圍最小的版圖，而當中的難度亦是最低的一個、而「童話國」比「童話市」的範圍大，當中將會加插一些新類形的地方讓玩者行動，故事內容亦將較為豐富，而難度當然也會想對提昇，至於「各式各樣的國家」是一個範圍最大的地方，玩者將能夠離開「童話國」，到宇宙外的國家四周探險，而難度就是最難的一個。


■童話市


■童話國


■各式各樣的國家

款式多多的遊戲

遊戲是以2人為一組來進行遊戲，當中是需要利用擲骰子才能決定移動步數，而玩者將可以對着MIC DEVICE來控制擲骰，非常方便。在遊戲中，玩者不只是在版圖中移動，然後到達終點便完成遊戲；在移動途中，玩者將會隨停留的地方而發展故事和特別事件外，有時還會進行一些有趣的Mini Game，而遊戲的最終目標就是要從選項和Mini Game內獲取分數，並取得最高分數將對手擊敗。而在遊戲中，玩者將有機會得到一些遊戲咭，它們除了可以於進行「童話者」爭奪戰中使用外，還可以看動畫片段、遊玩Mini Game、甚至在另一個遊戲《COJI-COJI劇場》中使用等，各位可將它們收集在薄內啊！



■童話式的畫面
■快點將咭收集吧！
■COJI-COJI
■素知
■龜吉
■寶碧寶碧
■水壺君
■次郎
■度迪斯
■HAREHARE君
■頭花君

TEXT：小璘

ANIMASTAR動物賽跑會



DC	
製造商：AKI	售價：5800日圓
發售日：預定2000年6月發售	
容量：GD-ROM	記憶：未定
All Round RPG／MEM／1-4人／對應VGA BOX、震動器	



預定於今年6月推出的Dreamcast遊戲《ANIMASTAR》，已於這次Game Show內展出體驗版讓人試玩。由於此作是以動物賽跑為題材，每隻動物的造型也十分得意可愛，在Game Show其間也吸引了不少小孩試玩；而這次就為各位介紹一下本作的玩法吧！

■樣子可愛的動物

遊戲流程

遊戲分三個部份，亦可以種類來劃分，先是RPG、繼而是SLG、最後是RAC。玩者在遊戲中是一位動物訓練員，目的就是要在3年內，以捕捉野生動物(RPG)，透過訓練陪養牠們有獨特專長(SLG)，帶牠們參加賽跑比賽以爭取勝利(RAC)，將自己辛苦陪育而成的野生動物成為「AnimaStar」！

捕捉動物 → 訓練 → 參加比賽 → 捕捉動物

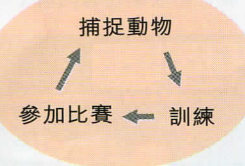
集三個種類的遊戲

本作的遊戲種類被稱為「All Round RPG」，其實也不是什麼「新品種」的遊戲種類，這全是因為當中只是有「RPG」、「SLG」和「RAC」三個種類。至於會否一隻遊戲滿足各位三個願望，就要看看本作是一個怎樣的遊戲了。

RPG



■委託探索隊捕捉動物



■不同花紋的蛋代表不同的動物

本作的RPG環節就是「捕捉野生動物」的部份，玩者需要四處向路人打探消息，從而得知動物的出沒地方；由於玩者在遊戲中是一位小孩，因此要捕捉野生動物就需要委託專門捕捉動物的探索隊代為捕捉，不過探索隊不一定成功捕捉到動物回來的，因此就要不斷向路人打探多點消息，掌握多點動物特性才能更容易捕捉的。不過除了捕捉動物外，玩者亦可以從農莊中取得剛孵化出來的動物作為訓練對象。當得到動物後，玩者就能展開下一個環節——SLG。



■搜集情報很重要

SLG

野生動物捕捉回來後，當然不能立刻帶牠去參加比賽啦！玩者一定在參加比賽之前首先就要與牠作出多種不同的訓練，令潛在牠體內的能力可以於比賽中發揮得更好。至於動物主要有6種不同訓練，另外亦有休息和由電腦編排2種供玩者選擇，每種也可加強某項專長；而每隻動物也有3個不同型態，當訓練到一定階段的時候，牠便會進化特定型態(Pokemon？)，成為更強的動物。

訓練	提昇能力
獨木	平衡力
迷宮	智力
越野障礙	回避能力
踫撞	力量
上山	體力
短跑	速度



■要好好安排動物的訓練時間表



■每次訓練完後也有訓練結果觀看

■訓練時的情形

■訓練也可在不同地方進行

RAC

訓練完畢，玩者就可帶着已擁有特別能力的動物比賽。每次比賽有4匹動物作為參賽者，當中將會有不同氣候、地質等多種賽道選擇。而玩者在比賽中除了選出參賽動物和賽道外，還可以在比賽時作出不同指令，如鞭打牠，以令牠跑得更快。若玩者所飼養的動物勝出，就可以奪得獎品，並可放於自己的房間內以作收藏。不過所謂：「知己知彼、百戰百勝」，要真正的取得勝利，除了訓練好自己的動物外，做好資料搜查亦能對取勝十分有利，所以平時在街上與路人談話時，亦可以取得敵人的資料，若知道對手的長短處後，比賽時將更加事半功倍。



■看看自己的戰利品！

收集圖鑑

本作總共有超過200種動物，因此除了以上的玩法外，更有圖鑑讓玩者收集，以便翻查動物資料。圖鑑內將會記錄每種動物的模樣和特性，由於圖鑑一開始是空白的，所以玩者要集齊圖鑑內容就需要在遊戲進行中透過收集消息和訓練而記錄在內。



■圖鑑的資料十分豐富

TEXT：悟空



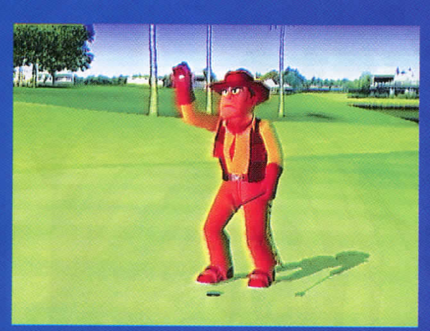
熱鬥GOLF

點解咁熟口熟面??



筆者第一眼看到遊戲的角色時，差點認錯是那套曾經在電視播放過的哥爾夫卡通片，片中主角只用一支球杆便可在任何球洞與對手比賽，而且更創出一些名字趣怪但厲害的招式，如「高空打鳥式」便是，但看真一點後發覺原來遊戲的角色是由那套片集角色的人設「藤子不二雄A」所設計，怪不得那麼像；而今次本刊就為大家找來了這隻遊戲的體驗版，究竟Dreamcast第二隻哥爾夫遊戲會有怎樣的質素？現在就給大家介紹。







角色及場地

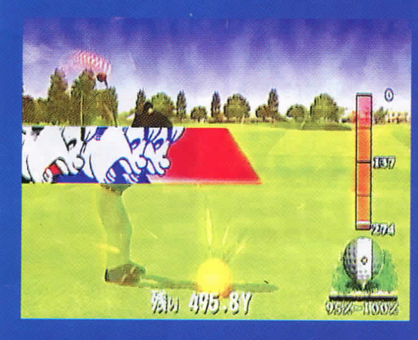
這隻體驗版中玩者可以選擇的角色有三位，第一個是武藏、是三人當中能力最平均的一個，第二個是宝憨猛略　、他的力量是三人中最強，但控球投資人方面卻比較差，最後一個是富士子，控球技術是三人之最，相反擊球力則是三人中最差，三人各自都有不同的特質，適合不同種類和環境的球洞。而在場地方面體驗版有兩個種供玩家選擇，一種是非常平坦的大草地，適合初學者進行基本練習，另一個是由多個山崖組成，技術不足者絕難通過，適合上級者。





新增網上對戰系統

遊戲另一賣點，就是在遊戲的正式版推出時，世嘉會為遊戲建立一個專有SERVER，玩家可以利用DC的上網機能進入該SERVER來對行對戰，網上對戰最多可以四人同時進行比賽，除比賽之外更可以在網上與其他玩家交換遊戲心得，各玩家便可在從中取長補短，到遊戲推出時必會吹起一種網上哥爾夫熱。





漫畫式畫面及奇招

遊戲有一特別之處，就是遊戲進行期間，只要角色的擊球力量達到最高點時，畫面便會出現一些像看漫畫般的景象，擊出的球更會有一層火炎包圍，而每位角色在擊球時都會有不同的畫面去表示，如以力量型的角色擊出的話角色在擊球時會出現一閃電，非常之有氣勢。此外遊戲中的角色更可以做出當年那套卡通片的奇招怪式，現時為止筆者只能幸運地做出一招「撞旗入洞」，筆者看着角色將球打出向着旗桿飛中，以這角度可以肯定是力度太大，誰知球卻撞上了旗而停下來，最後更掉進球洞內，遊戲連這招「撞旗入洞」也會出現，相信那式「這空打鳥式」亦能重現眼前。





TEXT：小璘

心跳回憶2 Drama Series Vol.1（暫稱）

以四人為主角的故事

ときめきメモリアル2®

PS	
製造商：KONAMI	發售日：預定今年夏天
容量：CD-ROM×2	
記憶：未定	售價：未定
AVG／MEM／對應DDR專用CONTROLLER	

Konami著名戀愛育成遊戲《心跳回憶》相信各位也玩過，此作曾以Puzzle、ETC和Adventure形式推出遊戲，令各位除了能夠從鍛練和約會成功追求心儀角色外，還可用各色各樣的遊戲來追求她們的芳心。因此，其續作《心跳回憶2》亦不例外，這以它會先以大獲好評的Drama Series形式出現，讓各位可與女孩們一同發展她們獨有的故事。

粉紅色頭髮的女孩首先擔任主角

本作的Drama Series將不會像前作般以一人或兩人作為主角，為了令所有角色也有成為主角的機會，因此每集的主角也將會有多位角色擔任，而第一彈的主角就找來了四位剛好頭髮也是紛紅色的女孩，她們分別是「壽美幸」、「八重花櫻梨」、「白雪美帆」與及其妹「白雪真帆」。在遊戲內將會設有多個結局，只要玩者選擇不同的選項，也會令故事發生變化；若想觀看特定女主角的結局的話，那麼在選擇時要小心一點了。至於原本是本作的主角陽之下光，在今集中只是以配角身份出現，不知她又會否像前作的詩織般，擔任Drama Series最後一集的壓軸女主角呢？



《DDR》變成 Mini Game

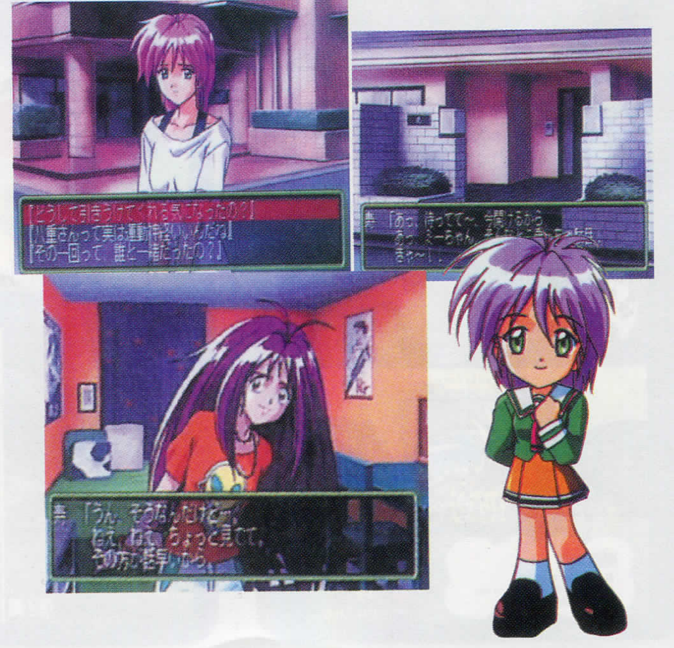
前作《心跳回憶》就很喜歡加插其廠商的經典名作《Twin Bee》作為Mini Game，至於今作又會加插哪套作品在內呢？相信若有看到故事內容，又或看看對應Controller，也會估到這次將會加插《Dance Dance Revolution》這套大受歡迎的作品成為遊戲的Mini Game，到時各位將能夠在遊戲內與舞伴一同練習，可是，不知當中又有什麼歌曲可以選擇呢？而除了《Dance Dance Revolution》外，遊戲中將會加插其他Mini Game，相信必定能令遊戲更為有趣。



一切由跳舞開始

故事是發生於某年夏天，有一天，就讀高一的壽美幸無意之間在一所遊戲機中心內看到一隻名為《Dance Dance Revolution》的跳舞遊戲，在好奇心驅使下，她就嘗試入錢玩玩了。她估不到自己對這遊戲十分有天份，她取得的成績竟然非常優異，充滿信心的她便決定參加全國跳舞機大會。由於比賽規則是需要二人組隊才能比賽，因此她就與主角組成一隊。可是，經常也遭遇到不幸的美幸，她在這次所遇到的事原來亦她是不幸的開始，除了其優異成績是因機件故障而僥倖取得外，她還因為受傷引致不能出賽。至於正在為比賽而努力的主角，突然聽到壽美幸不能出賽的消息，他又會從哪裏找上另一位舞伴與他出賽呢？





TEXT：櫻樹

GRADIUS III AND IV 復活の神話

PS2 製造商：KONAMI
發售日：發售中
容量：CD-ROM 價格：OPEN價格
STG/MC2

射擊遊戲經典中的經典

在80年代的時候遊戲的種類不多，都是以一些動作和射擊等作為主導。而街機的類型更加小之又小，而射擊遊戲是十分受歡迎的類型。而當時的經典射擊遊當中GRADUIS系列就更加說得上是家傳戶曉。而KONAMI公司今次為PS2推出系列中的III和IV，是一些機齡高和喜歡SHOOTING遊戲的喜訊。

GRADIUS III & IV復活之神話

一次過推出兩個街機名作

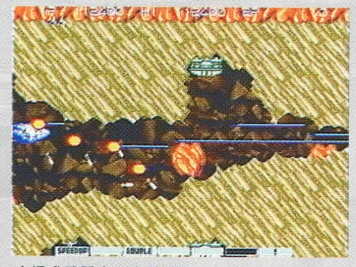
射擊遊戲曾經是街機的熱門遊戲，一些如KONAMI的大廠也喜歡開發這類遊戲。而KONAMI推出的GRADUIS系列就更加曾經風靡遊戲機中心，漂亮的畫面（以當年的遊戲準則）、豐富的版數、出色的系統和高超的難度，這些都是當年玩遊戲的人對遊戲的要求。所以GRADUIS系列每次都也得到很高的評價。而當年GRADUIS III只移值到超任之上，但內容已經被修改過。而GRADUIS IV也只有街機版本，今次KONAMI一次過移植推出在PS2上令到神話復活。

◇GRADUIS系列很受歡迎

◇當年射擊是熱門遊戲

武器升級系統

GRADUIS是以橫向射擊進行的遊戲，在遊戲進行時玩者要不斷地為機體的武器升級，用以對付成千上萬的敵人，而遊戲會設定了一些武器的種類。當玩者打倒特定的敵人後可以取得一些能源，而為了提升武器便要儲足夠的能源才可以，當儲足夠能源後便可以把武器升級。在遊行遊戲時一定要有足夠的火力，否則在後一些的版數中是不足夠力量過關的。



◇提升武器火力有助過關

可以在INTERNET RANKING排位

遊戲可以在KCET（KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO）的網頁上排位。無論玩者玩III或IV，只要玩者選擇HI-SCORE TRY MODE，當遊戲GAME OVER之後便會出現的PASSWORD，玩者便可以把這PASSWORD和分數登記在KCET的網頁上，登記排名是有時限的，詳情和方法請到KCET的網址瀏覽，KCET的網址是www.konami.co.jp/kcet/。



◇GAME OVER後會出現PASSWORD

一碟兩玩

在遊戲中這兩隻經典遊戲是分開的，在標題畫面出現時可以作出選擇GRADUIS III或GRADUIS IV。GRADUIS III在遊戲中GAME LEVEL由EASIEST至VERY HARD一共有6段，而且是不能夠CONTINUE的。但設定了STAGE SELECT可以讓玩者玩回之前玩過的版數；而GRADUIS IV的GAME LEVEL由EASIEST到HARDEST一共有8段。沒有設定STAGE SELECT，而且HI-SCORE TRY MODE和GAME LEVEL選擇MEDIUM以上難度時是不能CONTINUE的，是一隻難度很高的射擊遊戲。



◇在標題畫面可以選擇

◇兩遊戲的基本玩法相同

武器的種類

在GRADUIS這遊戲中的武器種類也十分之多GRADUIS III除了設定了給玩者的4種選擇之外，還可以自由設定機體的武裝。而GRADUIS IV只可以使用設定了給玩者的6種選擇。而武裝可以分為6大項，有提升速度的SPEED UP、各式各樣導彈的MISSILE、主炮以外的槍火DOUBLE、強大火力的LASER、是機體分身的OPTION和有防衛作用的SHIELD六項。在III中會多了一項SPECAL。而DOUBLE和LASER只可以選擇其中一項升級，不可以同時使用。



◇III可以自由選擇

◇IV只可以使用6種

充滿迫力的CG播片

遊戲中除了收錄了GRADUIS III和GRADUIS IV之外，KONAMI廠商更加特別製作了一段約三分鐘長的超級漂亮的CG MOVIE在遊戲之內。片中充份地表現出GRADUIS這遊戲的世界，那些系列中的名場面和各首腦敵人等等，都會被CG MOVIE化了，而主角機的英姿更加強烈地表現出來。看了之後除了覺得很有迫力之外，可以說得上十分之感動。

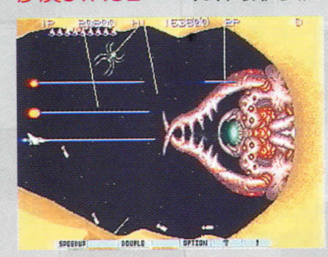
GRADUIS III～由傳說到神話～



在無邊無際的他方，有多層重覆著的黑暗銀河　。由未知的領域所生出來的破壞神「巴古狄利亞」又再次開始展開活動了，他為了達成自己的野心，利用DARK FORCE這種我們無法想相像的強大力量的能源，把整個宇宙籠罩於破壞和殺戮中。而侵略的影子已經伸到GRADUIS星之內，因為GRADUIS政府對這股力量無法反抗。所以要再次發動超時空戰士BIG HYPER到遠方黑暗的根源去以全宇宙的命運作賭注。



沙漠STAGE——玩者最初要應付的STAGE，版面上下也好像和沙漠一模一樣，會有一些炮台和機械人在前後走出來，並且發放子彈，要留意一些獅子會衝向玩者並且放出子彈，還有一些在沙中鑽出來的龍。BOSS好像蟻獅一樣的巨大怪物，會有一些巨蟲從兩旁攻過來。

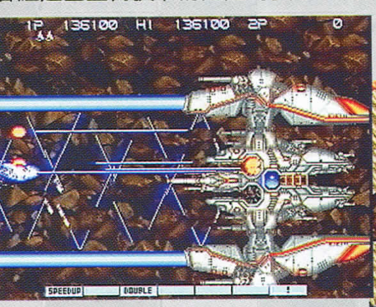




水泡STAGE——在這　會遇到很多很多大大小小的水泡，當玩者向大水泡攻擊時會便會分裂為小水泡，如果不能盡快消滅那些水泡的話，再加上下炮台的子彈時便會很難閃避。BOSS是一隻像水泡一樣的怪物，要一直打到它中央的眼才可以消滅它。

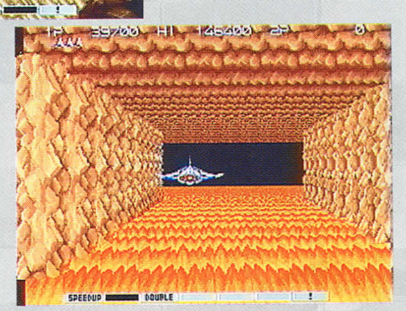


火山STAGE——這一版會是相當之長的，玩者最初只會見到一些由山石和樹林形成的畫面，之後會碰到噴出大量岩石的火山，其間會發生地震並有一些岩石會連同炮台一起跌下來，跟著經過垂直而狹窄的通道時要小心兩旁的炮台，變回橫向之後經過一段路便會遇上一些可以射穿的　，但要小心　內會有大石跌下，再把那些機械火山的敵人打倒後便會遇上BOSS。BOSS是一個要塞會向玩者發射激光攻擊。



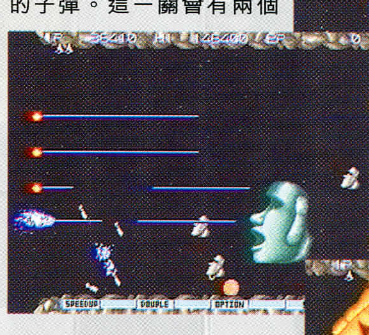


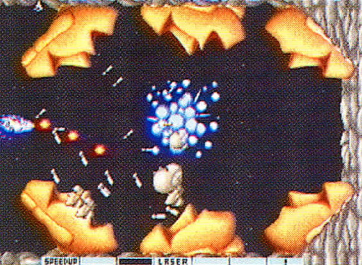
高速STAGE——這一版將會由原來的橫向飛行變成了立體飛行的版面，玩者要控制機體在高速的航道上轉彎和避免撞上　壁，要留意SPEED UP是否足夠。這STAGE不需要打BOSS的。





石像STAGE——這一關主要是由MOAI石像做成(MOAI是在復活島上的巨大石像)，在它們的口中會放出一連串的圈形光環攻擊機体，這些是可以消滅的子彈。這一關會有兩個BOSS，第一個是中型石像會噴出一些細小的光環，而且有很多細石像圍著阻擋玩者的攻擊。第二個是由六個大石像組成，會從口放出細小的石像撞向玩者，如果玩者攻擊便會漲大，要一邊避開一邊攻擊。

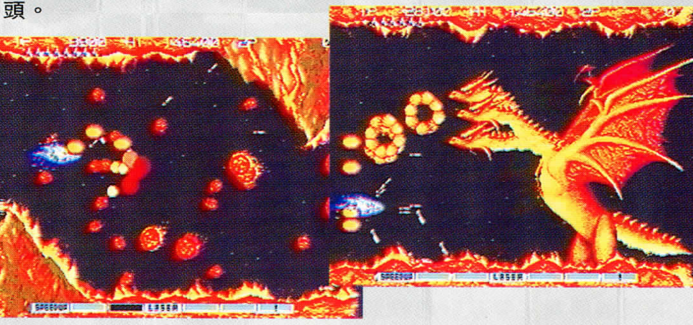




細胞STAGE——這一版會有很多像細胞一樣的敵人和細胞　所組成，有一些細胞會伸出長爪攻勢機体，要攻擊它黃色那細胞才可以消滅。到了尾段會出現一些細胞　，可以射穿而通過的，但要留意它的回復生長的速度很快，不能夠停下來的，BOSS是一個個像腦一樣串合而成的怪物，當閉上眼睛時會攻擊不倒它的，要小心它會快速地伸出長爪攻擊機体的。

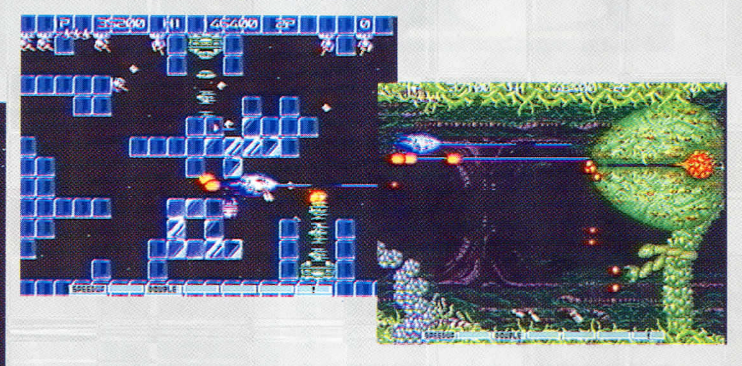


熔岩STAGE——這關玩者會進入一個充滿了火熔岩的世界，要留意會有一些飛過來的石頭，當向它攻擊時會分裂，如果同時間有很多的石頭分裂的話便會很難閃避了。這版的BOSS有兩個型態，第一型態是一頭巨大的恐龍，它會放出很多火點和以身體來攻擊。第二型態是一條很長的兩頭龍，沒有尾因為兩邊也是龍頭。



植物STAGE——這一版周圍也是一些植物做成的，令人看起來很舒服，要留意一些會放出很多子彈的植物和一些要不斷地攻擊否則便會伸長的植物。而BOSS是一朵巨形的花，會放出一些子彈，要留意是當它打開頭部是會把玩者吸過去，所以必須有足夠的SPEED UP才可以控制機体不會撞向巨花。之後便只剩下CRYSTAL STAGE和最終STAGE了。



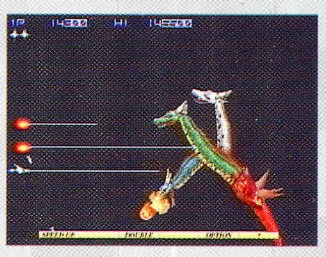


GRADUIS IV ~復活~

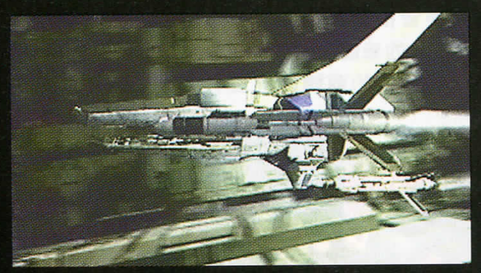
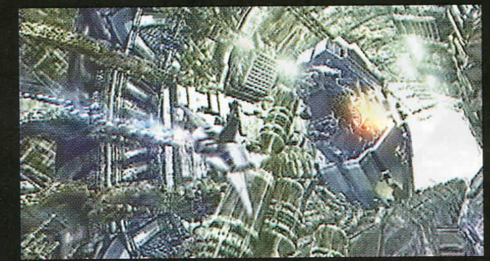
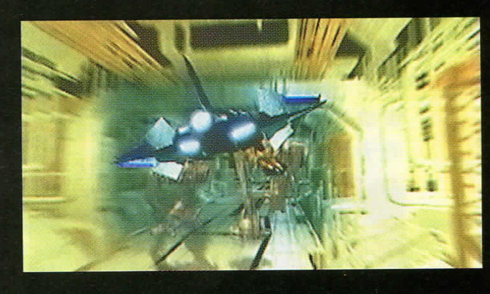
當人們的記憶中已經把很久過去的破壞惑星「巴拉狄利亞」之名完全忘記了的時候，惑星GRADUIS也已經復興得和之前的一樣，人們都和平地生活。但是惡夢又再次到訪這個地方，對於突然而來且擁有壓倒性的戰鬥力量，GRADUIS防衛軍竟然完全降伏。就在這個危險的時刻，在GRADUIS的星空中被一艘白色的機体所劃破，並且一直飛向罪惡的根源。



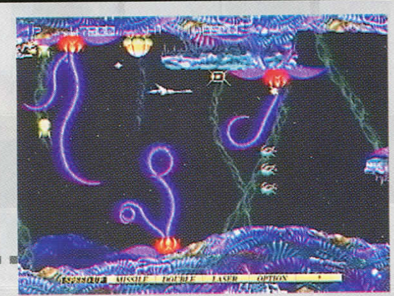
流體金屬STAGE——玩者最初遇到的STAGE，由一個與一個的流體金屬所組成，而這些流體金屬會走出一些金屬龍出來攻擊玩者，要留意的地方是要攻擊它們的頭部才可以消滅它。BOSS是一頭三頭龍，但是之後是會變形的，會變出三頭龜、三塊扇葉的機械或會伸出三隻很長的機械手的怪物。

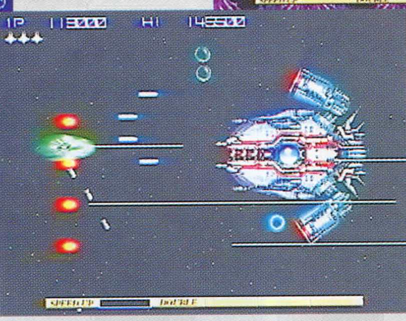




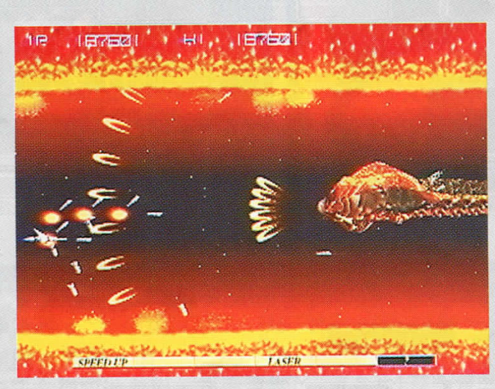
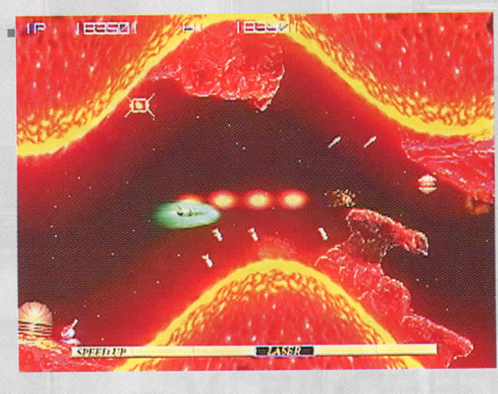
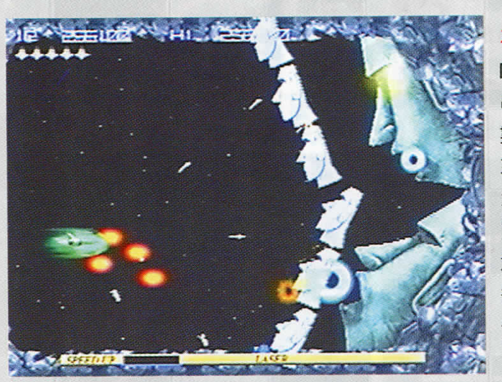
植物STAGE——由一些古怪植物為主的版面，要注意它們長長的觸鬚。要打它的根部才可以消滅，而這版面的BOSS是一朵巨大的花，會從正面放出很多的子彈攻擊玩者，要留意它的兩隻觸爪會從兩旁快速地撞過來，玩者要小心回避。



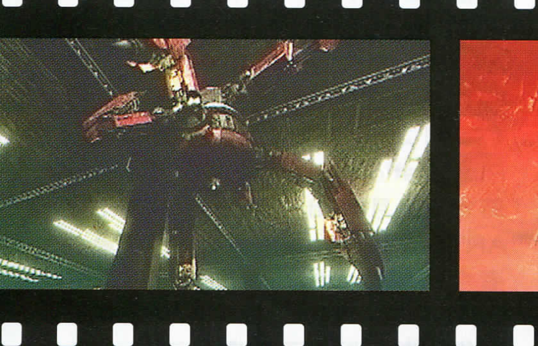
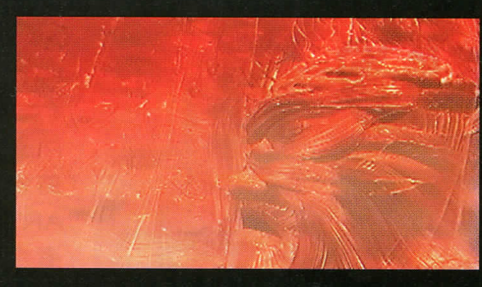
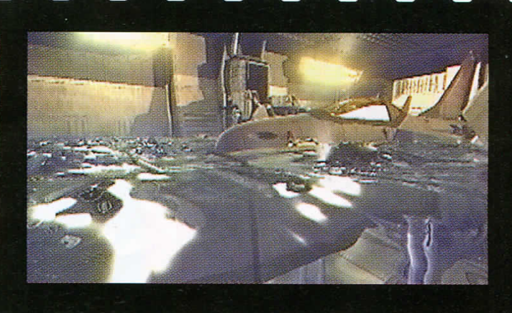
BUBBLE STAGE——這一關的四周都會充滿了大大小小的水泡，只要玩者攻擊大水泡便會分裂成為小水泡，還要留意一些好像是冰一樣的台，因為冰台和冰台之間的位置是相當狹窄的，而且有些還會浮動。當四周充滿了水泡而又有些冰台時便要盡快把那些水泡消滅。這一版的BOSS是一台要塞，會放出密集的激光和從兩旁放出水泡攻勢玩者。

地殼STAGE——這一版的最初是由一些石和樹再加上山而做成的。但當到了中段之後便會進入了內部充滿火岩漿的世界，上下兩壁的火岩漿會凶湧地流動，而且上下也會有一些岩石在浮動流過的，會令到移動的空間非常的狹窄。BOSS是一條由熔岩　走出來的蟲形怪物，會向玩者放出很多很快的子彈，也會用身體攻擊。

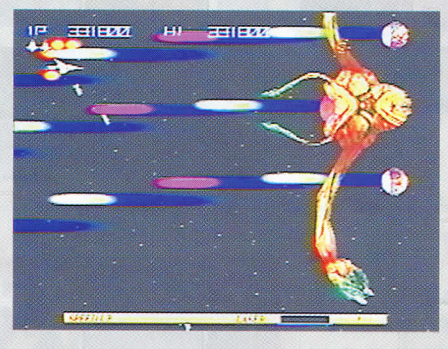
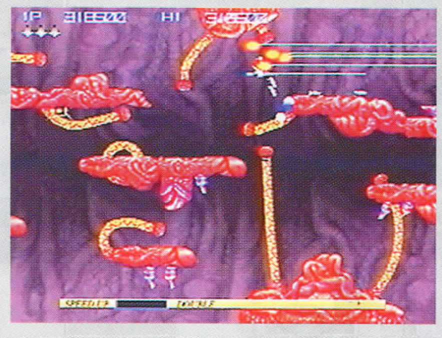
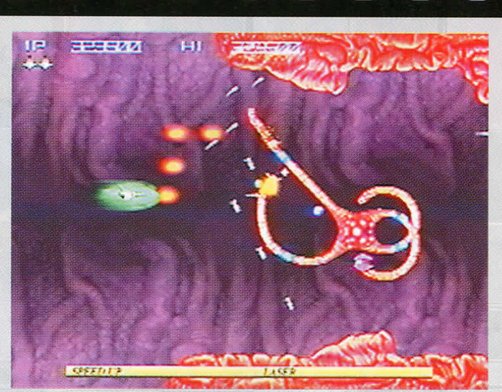




石像STAGE——全關主要也是由那些MOAI石像所組成，會從口中放出一連串的圈形光環去攻擊玩者，再加上多數的地形也很狹窄，要小心選擇路線來移動。而BOSS是由兩個大石像和六個石像所組成，六個石像會作出不同形式的攻擊，會撞擊、放出子彈和激光等等，而兩個大石像會由口中出很多的光環，只要把兩個大石像擊倒便可以過關。

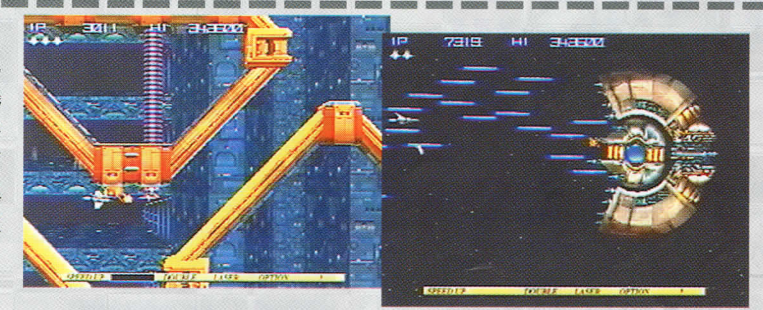


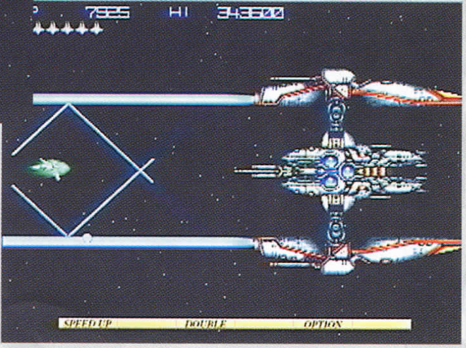
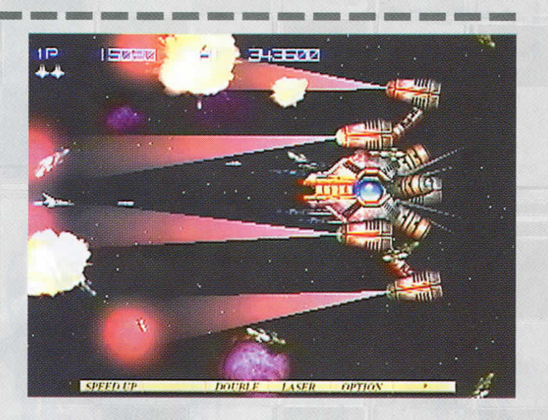
細胞STAGE——這關一開始便會有六條很長的觸鬚追向玩者，要不斷的攻擊它便會縮短。之後便會要通過一些血管，要留意有些部份是射不斷的。之後只要通過一些有數條觸鬚的怪物和細胞　便可以遇到BOSS。這版的BOSS是一隻有兩條很長觸手的怪物，而且會從背後的眼放出兩個眼球，向玩者施放出密集式激光，玩者要小心回避。

高速STAGE——這關開始時會進入好像是敵人基地的地方，版面是由很多狹窄的通道和機關所組成，玩者要控制機体高速地通過這些地方，而且還加上在通道上的炮台和很容易便走進死巷，就算有再大的火力也是沒有什麼作用。反而要注意是機体的加速，是難度很高的一關。只要走出了這基地便會遇上BOSS，這一台要塞會放出密集激光和會衝過來攻擊玩者。



BOSS大行進STAGE——在這關中巨大要塞便會派出很多的BOSS級的敵人和玩者周旋，和這些BOSS對決前會有很多擁有能源的敵人出現，玩者要把握升級機体的機會，那些細少的敵人會有很多同時撞向玩者，所以玩者也不能夠掉以輕心，過了這關之後便會到了最終章「要塞STAGE」。

TEXT：MARKS



以GUNGRIFFON和GRANDA兩套系列而成名的GAME ARTS，今次會和CAPCOM合作將其原本在Dreamcast上推出的《鄭問之三國誌》首先推出在PlayStation 2，而且更公布遊戲將會在6月推出，豈不是GAME ARTS放棄了Dreamcast市場？筆者今次將會介紹這個像謎一般的遊戲系統，希望各位可以在遊戲發售之前了解一下遊戲玩法。

由此開始一統天下之大計

PS2
製造商：GAME ARTS/CAPCOM
發售日：預定6月　售價：未定
容量：CD-ROM　記憶：未定
SLG/MEM



誰是鄭問

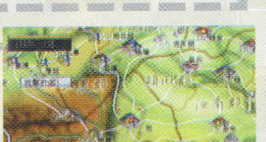
在Morning、Afternoon雜誌上十分活躍的漫畫家。在台灣出身的鄭問先生由於自小便接觸三國誌，所以他能夠將以其中心所想的武將樣貌而繪畫出來，而且在遊戲畫面中出現。他所繪製的插圖將會有別於以劉備為中心的故事，而將嶄新的「三國誌」玩法帶給玩者。

代表作品：「東周英雄傳」、「始皇」等



以計劃為主的系統

一般戰略模擬的遊戲中，基本會分成政治和戰爭兩大部份，而《鄭問之三國誌》當然亦不例外，不過比起推出過的同類作品來說，戰鬥中的「計劃」部份將會放置在非常重要的地位，從而將戰略的趣味部份集中起來。以下的地圖畫面和戰鬥畫面兩部份的介紹，將會有更加深入。



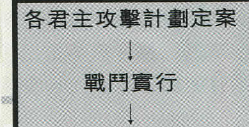


遊戲流程

在每1 TURN開始時，所有君主都需要進行攻擊計劃的定案，而戰鬥實行的時候就會以RANDOM形式實行計劃內容的次序。如果敵方進攻的城市，剛好是己軍出擊的據點，這樣攻擊計劃就會因此而取消。



各君主攻擊計劃定案
↓
戰鬥實行
↓
進入下TURN



MAP畫面

在MAP畫面中，可以實行國家營運與部動移動等君主指令。今次最有特色的攻擊計劃就是從這裏進行。這個大地圖是由大中小三種都市和「關」(建於交通要道作防禦侵襲之用)所構成，而都市與關之間則會出現陸路和水路。由於道路的不同，會對移動中的兵力產生影響，例如需要在水路進攻擊時，就要必須使用水軍，這樣兵力才能得到最大的發揮。









吳

孫權

被稱為「小霸王」的他就是名將—孫策的弟弟。孫策是個「專門攻擊的人」，而相對地他就是「專門防守的人」。他在中國的東南部建成吳國。

戰鬥畫面

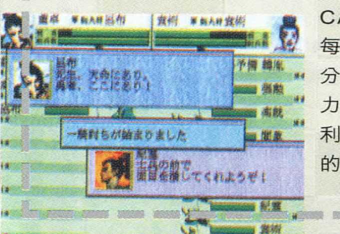


戰鬥將會在這麼簡單的畫面中進行，而不會有兩軍在戰場上進行戰鬥的畫面。基本上，玩者在這個畫面中沒有太多可以做的事，因為在古代戰爭中，悄報的傳達是十分緩慢的，所以君主不能作出快速而詳細的指示給每一支部隊，而這個系統就是為了將古代戰鬥重現而設計的。這樣玩者不單需要有強悍的武將，而且在作戰計劃的內容上要小心選擇，不可掉以輕心。

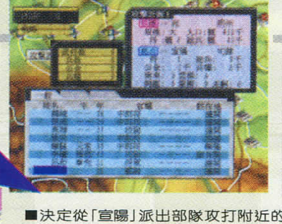
一討騎



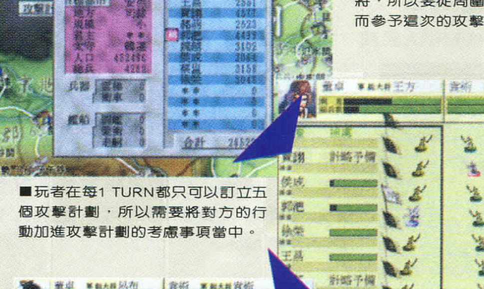
當兩軍的武將進行單挑的發生時，單挑就會以CARD的使用來進行的戰鬥形式。其中分為攻擊系CARD和防禦系CARD，在每一TURN分開使用來戰鬥，只要將對手的體力減至零的時候，便能夠取得勝利。雖然勝敗乃兵軍常事，但單挑的結果則會影響士兵的士氣。



攻擊計劃例子
董卓 vs 袁術



■決定從「宣陽」派出部隊攻打附近的「宛」，但由於這個城市沒有其中武將，所以要從周圍的都市調兵至此，而參予這次的攻擊計劃。



■玩者在每1 TURN都只可以訂立五個攻擊計劃，所以需要將對方的行動加進攻擊計劃的考慮事項當中。

■決定於勝敗是以判斷為基準，而結果亦會相當明確。

■在戰鬥取得勝利之後，就可以帶走在戰鬥中捉到敵方武將。

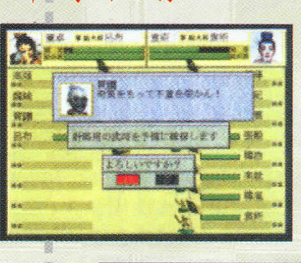
劉備

他與眾所周知的猛將──關羽、張飛結拜為異姓兄弟。雖然長時間沒有一個穩定的踏足之地，但後來得到諸葛亮的幫助，而成功建立蜀國。

諸葛亮

被稱為「臥龍」的他是史上首屈一指的名軍師。在劉備的請求下而成為其的幕僚，因為特有卓越的作戰能力，而對劉備的勝利和勢力擴大作出非常大的貢獻。

計謀提案



進行單挑是猛將的特殊行動，而智將的特殊行動則是獻計。在野外戰爭中，知謀度高的武將就會和單挑一樣自動提出謀略。當玩者准許提出的謀略實行時，該武將就會進入計略實行的狀態。計謀得到成功而顯現各式各樣的效果時，對野外戰爭產生有利的狀況，分分鐘可以反敗為勝。



曹操



被稱為「亂世之梟雄」的野心家。由於擁有一雙優秀的政治手腕，所以他能夠取得中國中心部份。將近取得天下的他因為「赤壁之戰」的大敗，進擊之勢得以制止。

司馬懿



為曹操和其繼承者做事的老軍師。由於擁有非凡軍略才能，所以他才能於三國時代中成為了諸葛亮的宿敵。三國時代衰退後，便將中國統一，而他同時亦是晉朝的太祖。

TEXT:Sakura Ki



發售前最後的新料速遞

PS2	製造商：From Software
	發售日：4月27日
	容量：CD-ROM　價格：6800日圓
	ARPG/MC2

相信如果有留意本刊的報導，上一期已經為各位讀者介紹了這隻由FROM SOFTWARE公司在PS2上推出的ACTION RPG遊戲《EVERGRACE》的世界觀、人物和故事等，距離發售日不足一星期，讓筆者為大家作發售前最後的介紹。

遊戲的基本玩法

遊戲是以異世界被稱為「消滅帝國」了比帝國為舞台的ACTION RPG，而玩者在遊戲開始時要選擇兩位主角尤狄拉魯度和莎露亞美的其中一個來開始遊戲，在各地和徘徊的異形魔物戰鬥，為了要解開了比帝國之謎。兩位主角將會在不同的地方進行探索，而只要進入了SAVE POINT便可以隨時交換角色行動了。

◇尤狄拉魯度編

◇在SAVE POINT可以轉換角色



◇莎露亞美編

物理攻擊型尤狄拉魯度（ユテラルド）

右手甲上刻有GRACE印記的青年，為了報雙親的仇而在比利也拿樹迷路，突然被送到異世界了比帝國，為了要離開而進行冒險。在原來的世界裡是有名的劍士，因為他的劍術高超，所以擅長接近戰。再裝備各式各樣含有PALMIRA力量的武具和防御力高的鎧甲，能把迫近過來的敵人打倒，是初學者較容易使用的角色，而相反他並不擅長魔法。



◇可以使用重型裝備

◇物理攻擊和防御高擅長接近戰

魔法攻勢型莎露亞美（シャルアミ）

在尤狄拉魯度因GRACE力量而暴走的事件中被送到了比帝國，被左腕上刻有GRACE印記的絲艾娜所救。後因為絲艾娜被巴古拉基拉捉了，她為了救她而開始冒險。而並沒有受過特別的戰鬥訓練，也不能裝備基本的鎧甲，所以並不擅長接近戰。取而代之用的是弓箭等遠距離攻擊武器，要一邊避開接近的敵人一邊攻擊，是重視技術的上級者選擇的角色。



◇遠距離戰留意和敵人距離



◇弓箭可以作遠距離攻擊

PALMIRA武具

「PALMIRA武具」是一種以通常的武具和PALMIRA寶石合成的武具，擁有神秘的PALMIRA力量，裝備了這些武具之後可以引發出人的潛在能力，發揮出超常的威力出來，具體來說是增加了能力值和生命值等，而且還可以使出一種叫做PALMIRA ACTION的力量。而不同的PALMIRA武具是擁有不同的PALMIRA ACTION的，要配合不同的情況而裝備不同的PALMIRA武具，總括來說可以分為(必殺奧義系)，(魔法發動系)和(特殊效果系)三種。



◇可以使出PALMIRA ACTION

◇武具擁有PALMIRA力量

必殺奧義系

裝備了這種PALMIRA武具，PALMIRA力量可以使身體的能力增加，當接近敵人時可以使用很多的連續攻擊，而面對BOSS級的敵人時，使出超常威力的攻擊，好像必殺技一般令到敵人受到很大傷害。另外可以針對敵人的弱點而使出不同的攻擊方法，好像橫斬、直斬和突刺等，可以使敵人受傷程度增加。





◇連閃擊

魔法發動系

和用肉體發動PALMIRA ACTION的必殺奧義系相對，PALMIRA力量令到身體的魔法力量解放，可以使出爆炎和雷擊等魔法。這種PALMIRA ACTION的優點在於戰鬥時無論敵人的距離會有多遠都可以作出攻擊，但是弱點是在由魔法發動至到攻擊發生會有一段時間，如何活用這時間是攻擊的要點。



◇火屬性魔法



◇水屬性魔法

ITEM BOOK & CREATURES

在了比帝國這異世界裡進行冒險時，會利用很多各式各樣的物件和武器等等，而且也會和到很多的異形魔物碰面，這些資料是可以編寫成為ITEM BOOK和CREATURES的，在標題的MENU中可以選擇出來參考和確應，有了這些的資料的幫助，可以有助玩者進行的冒險。那一種敵人有那種弱點，那種武器有那種的特性，都可以在這個系統上查到，非常方便。



◇物品的詳細資料

◇怪物的詳細資料

NEW CHARACTER

在發售前的最後的時刻，公佈了一男一女兩個新的角色；男的前帝國皇室出身文武全才的奧布力度（オブリッド），如果帝國沒有被消滅的話，是有很大的機會的繼任人選，現正積極為了復興帝國而和魔物戰鬥；女的是人秘學的創辦人巴古拉基拉的孫女美狄娜（メディナ），性格溫純和善，後來得了重病，巴古拉基拉為了醫她而創立了人秘學，但後來卻變了質進行非人道的實驗，她也因為這樣而心痛。



◇決要討魔復國皇位繼承者



◇巴古拉基古患重病的孫女

特殊效果系

擁有PALMIRA ACTION攻擊以外的效果，可以令行動範圍更廣闊、被攻擊時減低受傷程度或提高敏捷度等等，主要都是一些防御和補助的效果，這多數是PALMIRA防具中引發出來的PALMIRA ACTION。



◇補助效果可以幫助移動

SHOP

這裡是遊戲的一個很重要的地方，玩者除了可以在這裡賣買武器或防具之外，還可以裝備武器或防具令角色升級。另外遊戲中的PALMIRA武器或防具都會有一個損耗計，當有損耗的時候便要回到SHOP去修理，如果損耗計到達0便是完全損壞，不能再修理的，所以玩者要留意。但最有趣的一個系統是店員會以玩者裝備時所選擇的配搭和顏色等作出評分，十分好笑。

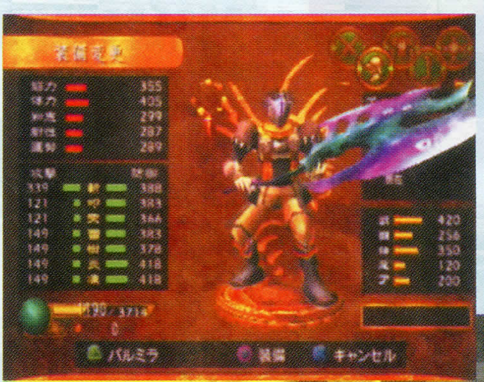


◇遊戲的一個重要地方

◇店員會給玩者衣著評分

DRESS UP SYSTEM

遊戲中沒有所為經驗值的東西，取而代之升級便是要裝備更強的武器和防具等等，玩者要裝備頭、右手、身體、足和飾物五項。裝備時可以自由選擇顏色。但一定要到SAVE POINT內的SHOP才可以裝備武器等東西。使用打倒敵人而得到的PALMIRA寶石可以購買武器和防具，但因為2位主角的特性不同，要裝備的物品也有分別，另外玩者要留意在附近的敵人的特性而選擇裝備的用具，這樣才可以有利於戰鬥。



◇裝備是升級唯一途徑

◇裝備後的外貌會改變

TEXT：MARKS

Ring of Red（仮）

日本被分割領土

PS2
製造商：KONAMI
發售日：預定9月　售價：未定
容量：未定　記憶：未定
SLG/MEM

挑起內戰



《Ring of Red》是以因為拒絕Potsdam宣言，而選擇繼續戰爭之道的虛假日本為遊戲舞台。這場激烈戰爭的結果，就是日本成為了大東亞戰爭中的戰敗國，需要將北緯38度以上為蘇聯管理的北日本，而南日本亦交由英、美兩個管理（基本上整個北海道已經成為蘇聯的領土）。因為日本這場戰爭的敗仗，令到日本需要將統治權交給多個國家，而形成了這個特殊的統治體制。不過在這種狀況下，卻使日本各地的內戰戰火好像沒有燒盡的一天。

作戰 MAP



在作戰畫面進行時，將會採用時間概念的TURN形式。進入下TURN的時間都會以各部隊設定的行動力決定，部隊行動力越高，等待下TURN的時間就會越短。確認下次行動TIMING，或進行作戰思考期間，時間就會進入停止狀態。此外，戰鬥MAP開始時與敵AFW之間距離是由作戰MAP進入戰鬥時位置開係而決定。

戰場 MAP



在戰場MAP裏會採用半實時形式進行，選擇指令後就會播放演出效果的片段，而這時間則會停止流動。在這裏以即時進行時表示的各種情報都會有解說。玩者將要看清楚以實時表示的情報而掌握戰鬥時的情況，對AFW和士兵們作出適當的指示來戰場MAP上的行動。當達成條件或將敵方部隊殲滅，那支部隊就表示取得勝利。



用兵之道



由於各種士兵的能力都各有所長，所以每個部隊都由不同士兵所組成，而部隊內各種士兵數量都影響使用的SKILL，而且戰鬥能力可能因此相差甚遠。如果考慮士兵與AFW同行的話，就應該以射擊性能高的AFW配備填裝能力高的士兵，才可以得到顯著的效果。



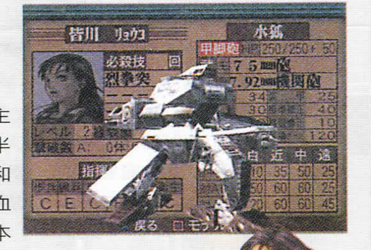
戰鬥能力



雖然同類是AFW，但機體能力就各有不同，而人物操控能力會從戰場上得到成長。在故事開始時，就可以轉換另一部機體來駕駛，這個時候，就算同樣的駕駛員，只要機體的不同便會產生不同的戰法。在人物表示畫面上，可以看到每個駕駛員的必殺技、指揮能力、戰鬥能力、基本能力，而從中選擇適合該駕駛員的機體。



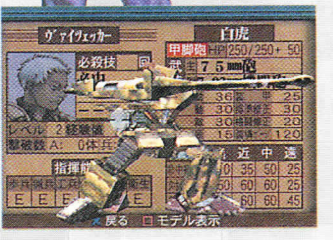
AFW 駕駛員





雅美

故事的主角。擁有一半德國人（父）和日本人（母）血統的他在日本出生和成長。雖然沒有實戰經驗，卻表現出操控AFW的天生才能。



皆川

在第二次世界大戰末期所生的日本人。可以在幼年經過時，父親的離開和母親的死去，令她對事非常嚴肅，而給人一個冷淡的印象。



TEXT：MARKS

PS2 製造商：GAME ARTS/CAPCOM
發售日：預定夏季 售價：未定
容量：CD-ROM 記憶：未定
STG/MEM

在14年前以立體多邊形出現，而衝擊了射擊遊戲FANS的名作《SILPHEED》，而這個系列的最新作終於在PS2上出現，令這個新傳說再次開始。改變了縱向射擊遊戲一貫玩法的《SILPHEED》由於今次利用機能，而令畫面質素得到大幅度的提升。今次PS2版《SILPHEED》將會採用獨立系統進行。





傳說之射擊遊戲終於復活

STORY



由於科技的發展令人類可以移民到其他恆星，所以開始將人類足印伸展至宇宙。不過有一天，殖民惑星的宇宙戰艦R-72派出兵偵察機往隕石群調查。當機體嘗試接近的時候，隕石突然打開，射出強烈的ENERGY攻擊，令到偵察機在一瞬間被擊毀，而且之後更由偽裝形態變形至古怪怪的外星艦隊群，因此人類遇上了新危機。將全人類的將來都打賭在挑戰未知敵人的主角身上。



SYSTEM

《SILPHEED》是個採用LIFE制的射擊遊戲，而自機受到敵的攻擊時，保護網計會慢慢減少，當這條計被減至0就會GAME OVER。各STAGE開始前，玩者可以從多種武器中選擇其他兩種裝備在自機之上。由於每種武器都會有NORMAL SHOOT和儲擊兩種攻擊，這樣進入STAGE中就可以擁有四種攻擊方法。





選擇武器

在《SILPHEED》裏，玩者使用的戰機左右兩旁都可以裝備不同的武器，因此產生了多個組合，這樣就可以因應不同環境的STAGE，而作出相對的選擇，令裝備上的戰略性增大。由於裝備武器只可以在STAGE開始之前進行，所以選擇裝備時產生非常重要的地位。



攻擊方法

遊戲中，玩者控制的機體上將會有每槍攻擊力低，而可以連射的「NORMAL SHOOT」，以及發射出強大威力的「儲擊」。玩者就可以因應BOSS戰和密集敵機等不同情況下，使用這兩種武器。



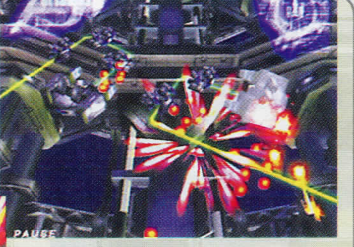
GRAPHIC

《SILPHEED》當中是不會存在背景，因為遊戲中所有登場的敵已方雙方的戰機，以及遊戲過程中的建築物等所有畫面中移動的東西都會以即時演算做出來的3D CG。充滿壓迫感的視點移動和這漂亮的畫面成為了讀者注視的地方之一。此外，遊戲中出現的MOVIE都是同樣即時演算出來。



STAGE

這個PS2版《SILPHEED》將會以六個STAGE來構成整個遊戲。這個STAGE會分開為多個AREA，而玩者則需要擊破AREA內各式各樣的敵人能前進。各個AREA內的進入畫面中央的移動由於是即時繪製的3D，所以玩者可以利用高低來攻擊敵人。





TEXT：SAKURA KI

GAMEARTS的射擊名作在PS2登場

ガングリフォン ブレイズ

GUNGRIFFON BLAZE

PS2 製造商：GAMEARTS/CAPCOM
發售日：予定令年夏天
容量：未定 價格：未定
STG/MC2

因為金錢關係很多出色的遊戲都是大廠的作品，一些規模比較小而又有實力的廠商要開發遊戲會比較困難，所以由一班有實力的細廠所組成的ESP公司用作集資開發遊戲。而在SS上推出的名作立體3D射擊《GUNGRIFFON》系列的GAMEARTS便是ESP的成員，而新作《GUNGRIFFON BLAZE》在PS2上推出，畫面和系統都有很大的進化。

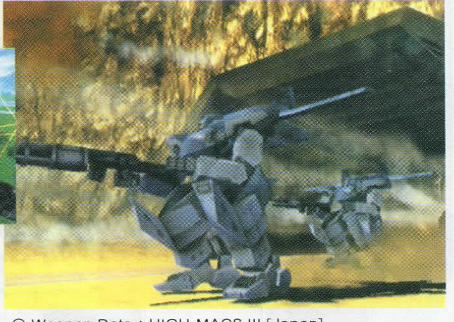
戰場的模擬體驗

遊戲的形式是玩者乘坐機械人和敵人作戰，以立體3D射擊形式進行。而有很多MISSION需要玩者去完成的，而遊戲會以第一身視點去進行，所謂第一身便是以駕駛倉的視點去和敵人作戰的。遊戲會盡量表現出「戰場的模擬體驗」，所以無論在畫面、聲音和系統等等。都會以真實和VISUAL感覺為目標而製作。現在遊戲有很多消息和畫面公開了，可以看到一些機械人的造型、沙漠的風沙、樹林和爆炸的場面也可以看到，當然也有一些系統公開了。





○ 第一身視點進行



○ Weapon Data：HIGH-MACS III [Japan]

第三次世界大戰之後

遊戲的舞台是近未來，在21世紀初期，第三次世界大戰之後氣候劇烈變化，世界各地都開始出現了沙漠化的現象，因而令到世界各國都出現民族紛爭、政治對立的局面，而聯合國的機能早已停止。而各國不斷擴建軍事力量的同時，當時日本在憲法的保護下拒絕了和APEC（亞細亞太平洋共同體）的軍事協助，而亞洲各國正在處於危難之中，所以需要派遣戰鬥部隊到海外，因此而開設了「日本外人部隊」。而玩者便是屬於這個部隊，駕駛AWGS(裝甲步行砲SYSTEM)進行主力戰的最新部隊，而需要在戰場上作戰。

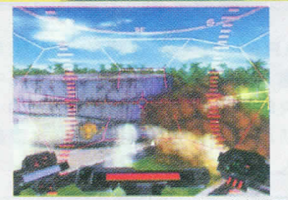


○Weapon Data：Sturm Panzer [Germany]

新加入的最新系統

遊戲除了畫面上有很大的進化之外，還加入了很多的新完素到新一集《GUNGRIFFON BLAZE》之中。在前作中是用雷達去探測敵人的位置，而今集會使用另一種儀器去代替雷達，暫定稱為「質量SERSOR」的儀器，可以顯示在自機的正前方會有多少敵人和距離多少的感應儀器。另外在戰鬥中加入了遠距離的攻擊，用一些SCOPE（瞄準器）去把遠距離的敵人瞄準然後進行攻擊，而且也可以用作破壞一些要塞、建築物或橋樑等等，更能增加戰略性。最後遊戲將會有很多的分支，每版MISSION也會有不同的目標和要達成的條件，完成任務後便可以過關，而且也可以有不同的分支路線出現。

○ Weapon Data：Super Autruche [France]



○ 取代雷達的感應儀器



《GUNGRIFFON》的源來

由GAMEARTS製作一隻曾經被喻為SS中最好的立體3D射擊遊戲《GUNGRIFFON》，其第一集推出後受到很高的評價。因為以SS的立體機能而可以做出一個這樣好的立體3D射擊遊戲，人們對GAMEARTS這間製作公司的功力更加肯定。而第二集也是在SS推出，可惜因為機能問題而沒有太大的特破。這系列的第三作《GUNGRIFFON BLAZE》卻在現今機能最強的PS上登場，真是十分期待GAMEARTS的表現。





○Weapon Data：Valiant [Britain]

TEXT：小璘





PS2	
製造商：KONAMI 售價：未定	
發售日：預定2000年7月發售	
容量：DVD-ROM 記憶：未定	
RPG／MEM	

曾於今次Game Show展出試玩版的本作，是KONAMI首隻於PlayStation 2推出的RPG遊戲；遊戲形式是以Real Time進行，而畫面將會以全3D顯示。現在不如看看本作究竟是一隻怎樣的RPG遊戲吧！

拿著樂器就可以對付敵人？

主角名字叫老鼠

本作的主角是一位喜歡到世界各地旅行的音樂家瑪斯(Mouse)，他絕非一個普通的音樂家，因為在他手上擁有一個特別能力的樂器，其能力就是能懂得聽人類説話，而他便是與這件樂器一同到處遊蕩。由於旅遊需要旅費，因此他除了以演奏音樂來賺取金錢外，還會做小偷，以盜取別人金錢為生。

至於本作故事是發生在一處名為「班度魯島」的地方，島上的公主諾莉爾(Loreille)及其婚夫西法保尼斯(Xeipherpolis)，為了想於婚禮當天可以有優美的樂曲作為他們進行婚禮時使用，於是便邀請了瑪斯到島上為他們作曲。可是島上似乎不只籌備婚禮那麼簡單，還好像有一股邪惡勢力在島上蘊釀着，擁有獨特能力的瑪斯與及其樂器，又會怎樣應付眼前的危機呢？



■除了用作演奏外，瑪斯手上的樂器還可用來攻擊

■瑪斯在島上認識的同伴露美

多姿多采的戰鬥

本作既然是RPG遊戲，戰鬥當然是遊戲內少不了的環節；戰鬥模式除了是以Real Time進行外，戰鬥系統亦將會使用一個叫「Surround Battle Field」，另外亦使用了AI指令進行，令戰鬥模式變得多元化，並使戰鬥過程更多姿多采。



Surround Battle Field

「Surround Battle Field」是一個將我方與敵方配置的形式，其形式就是將戰場分為內外兩個地方，當玩者進入戰鬥時，敵我雙方就會被分配在內外其中一個位置處；即是有時我方會被敵人包圍，有時我方亦會包圍敵人。不論內外其中一個位置也將會各有優點缺點，例如若我方在內的時候，雖然在攻擊方面會較劣，但作為能源的補給則會佔優；至於若我方在外，攻擊力則可以分散，成功將敵人擊敗的機會亦會加大。不過話雖如此，能否好好控制自己身處位置的優點，相信就要靠玩者分配角色的行動了。





AI指令

本作的戰鬥方法是以大多數的RPG遊戲般使用輸入指令的形式，不過在每次輸入指令時也會有一定的限制，就是Counter數目的限制；每位角色也將被分配有10點Counter數目顯示於HP與MP旁，這數目是會隨角色在戰鬥時所作出的動作而減少。不論移動、攻擊又或是使用魔法也需要不同數量的Counter，若10點Counter使用完畢就會完結這回合的行動。





*圖片為開發中畫面

BY隨風

one/fourth.





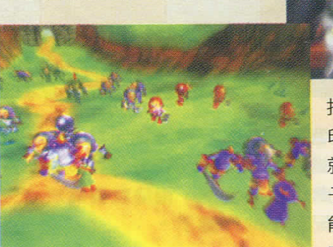
新的感覺，新的RPG

有咩特別之處？－

今次所介紹的遊戲「1/4」到底是什麼遊戲？在GAME SHOW中首次出現的作品，於PS2推出的RPG遊戲，到底會有什麼表現？SOFTWARE就表不這隻遊戲將帶給各位新的感覺，讓人對RPG有新的看法。雖然每隻RPG牌說自己會帶給玩者新感覺，不過這隻遊戲又好像真的有點新原素。各位就則看看它是不是一隻新世代的RPG吧！

故事背景有幾新鮮？－

故事就話說呢，有一個王國，一直都相安無事。可是在某一天，傳來被封印著的闇之魔王復活的消息，令到王國中的人都顯得很擔心。於是國王就決定把他的四位王子召集起來，任命他們去把闇之魔王消滅，並把他再次封印。那一個王子能夠完成這個任務就可以成為皇位的繼承者。四位王子聽後便出發消滅魔王，弱底哪位能夠消滅魔王回來成為新的國王呢？



絕對沒有性別歧視－

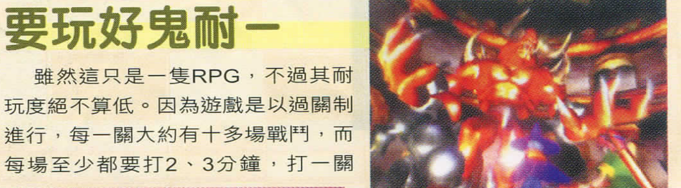
雖然說今次的主角是位王子，不過如果想要用女性角色的話也是可以的。當玩者選擇使用女性角色的時候，主角就會變祚小王子的孖生妹妹，任務當然亦是把魔王打敗並封印之。兩位主角在戰鬥的時候都可以使用回船魔法，而其他角色有否魔法能力則看其職業而定。





要玩好鬼耐－

雖然這只是一隻RPG，不過其耐玩度絕不算低。因為遊戲是以過關制進行，每一關大約有十多場戰鬥，而每場至少都要打2、3分鐘，打一關都要10幾20分鐘啦！而且遊戲一共有60關之多，就算很順利地完成也要幾十個鐘，再加上突然死亡、死機、忘記SAVE，看來要完成這隻遊戲也不是易事。不過相信它那豐富的遊戲性能激發起各位的挑戰慾，誓要把它完成。



呼朋喚友至在行－

在遊戲中玩者所扮演的正是四位王子中年紀最少的一位。在旅程中玩者可以遇到很多不同的人與事，當然亦是危險重重啦！因此各位可以找信任的人成為自己的同伴並肩作戰。遊戲中一共有八個角色選擇，各位可以找三位同伴，他們來自不同的地方，不同的職業。各位亦可以為自己選擇不同的戰鬥，例如戰士、魔法師、什麼盜賊也是選擇的項目，職業也會隨著玩者的能力提升而改變及升級。



咪又係要戰鬥－

每一場戰鬥中的地形都不相同，利用地形為自方增加優勢十分重要。以□△×○來作攻擊的指令，要緊記它們的用途！而敵人亦不是省油的燈，每個都是闇之魔王的手下，自然有一定水準，一不小心就會被他們打至落花流水。戰鬥的時候十分之講求效率，要移去哪兒？攻擊哪個敵人？全都是要留意的地方，另外速度感亦十分重要，各位小心玩到手忙腳亂呀！







鬼武者

介紹其他人類



製造商：CAPCOM
售價：未定　預定發售日：2000年夏
容量：未定　記憶：未定
1P／AVG



雖然未有確實日期，但以季節來說《鬼武者》的確已愈來愈接近發售日，換言之又是續報的時間。今次我們會介紹一下左馬介以外三位人類角色、遊戲的故事及時代背景，更會有遊戲部份背景的畫面和原畫讓大家對比一下。

故事與時代

故事發生在永祿三年（1561年），意圖統一天下的織田信長襲擊齋藤義龍的居城•稻葉山城。這一戰中，義龍的妹妹雪姬被擄走。故事的主角明智左馬介為了救回雪姬，於是單人匹馬闖入已充斥著死者的稻葉山城……

以上便是遊戲的故事，故事的時代其實是以日本史實為藍本，那時正是日本的戰國時代，故此除了織田信長外遊戲中亦有其他人物是真有其人，其中一個便是明智左馬介了（但樣子是否和金城武一樣便不得而知）。以下是《鬼武者》故事的年表。

《鬼武者》年表

年份	事件
1526	明智光秀出生
1534	織田信長出生
1537	明智秀滿（左馬介）出生
1551	信長繼任為織田家家督
● 1560	信長在桶狹間之戰勝利後性格大變，變得冷酷無情
● 1561	雪姬被擄，左馬介出發營救
1561	美濃國主•齋藤義龍逝世
1567	美濃被信長所滅

●：《鬼武者》的原創設定

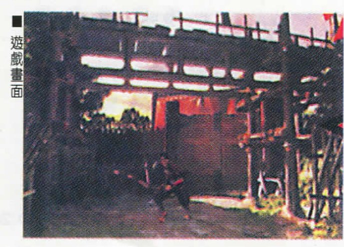
細緻的畫面

以下的圖片雖然有不少已曾經刊登，但今次準備了背景的原畫，各位可以作一知個比較。

連接稻葉山城的橋

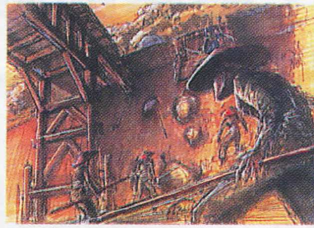


■原畫



■遊戲畫面

城門前



■原畫



■遊戲畫面

多姿多采的動作

雖然遊戲和《BIO HAZARD》同一類型，但主角始終是位身手不凡的侍，動作種類會比《BIO》系列的人物多。以下三幅圖是左馬介向前跑，然後跳起最後失足墜地（？）的連續畫面，明顯已有了不少《BIO》沒有的動作。



■跑



■跳



■墮地

等待左馬介的刺客

既然時代是戰國時代，所以會有不少敵人是侍和忍者。不過出現的並不一定是普通的侍和忍者，亦可能是一些比較遠離人類的敵人，如接近侍的足輕及類似忍者的三目（果然冇改錯名……），牠們可能比人類更難纏。敵人通常在版圖中埋伏，等待左馬介來到時才出現，所以玩者在進行遊戲時常會感到一種緊張的氣氛，因敵人不知會在那裡出現。

其他人物介紹

謎之女忍者　楓

除了名字外，其他一切不明。她似乎會幫助左馬介，到底她和遊戲的故事有何關連呢？

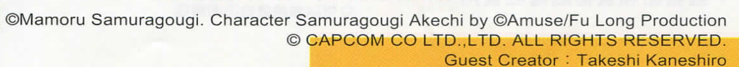


欲統一天下的霸王 織田信長

擁有極大的野心和才幹，是促成天下統一的武將。本來只是個野心家，但他在桶狹間之戰取得勝利後性格大變，變得冷酷無情，更將人命視為玩偶。

悲劇公主　雪姬

她是義龍的妹妹，亦是左馬介的堂（表）妹。發現了稻葉山城發生的奇怪現象後本欲告知左馬介，但在此之前卻被信長擄走



TEXT：櫻樹

對應新釣魚竿手掣的釣魚遊戲





PS的釣魚遊戲數量其實不少的，但是好玩的便寥寥可數，當中不知讀者記不記得ASCII曾經推出過一隻連釣魚手掣的遊戲《BASSLANDING》，這隻無論遊戲本身和手製都有很好的評價，它的續篇《BASSLANDING 2》將會連同新魚竿手掣一同推出。

以参加ALL STAR CLASSIC為目標

遊戲的主要部份，玩者要參加比賽的錦標賽模式，玩者要首先通過10場的業餘級比賽，之後還要通過6場的半職業級的比賽，最後還要通過5場的職業級比賽，經過了這些漫長的比賽歷程之後，便有資格參加ALL STAR CLASSIC比賽，成為真正的釣魚王，而每場的比賽也會有不同的勝負規則，都會在比賽前說明的。



◇要經過漫長的比賽才可以成為釣魚王



◇比賽前會可以看到天氣、水溫和風向等等

齊來參加釣魚學堂

遊戲中也有提供給玩者可以自由自在地釣魚的模式，讓玩者可以進行練習。而遊戲中還有一個地可以使玩者更有效地得到練習的成果，那裡便是釣魚學堂。在學堂和接待處的小姐登記便可以開始課程，老師會把各式各樣的釣魚基本的技術教導給玩者，而當教完一種技術之後便會有一個考試，測驗玩者所掌握到的釣魚技巧，如果玩者可以完成了整個課程後便真的學會了所有基本的技術了。

◇老師會教玩者很多釣魚的基本知識

◇玩者要通過考試

新魚竿手掣和各樣釣魚用具

在上集遊戲推出的同時有釣魚手掣一同對應的，當時拋魚餌的時候可以揮動手掣把魚餌拋出去和真實相似，但是當要在釣魚的時控制魚竿的動作便要用ANALOG操作，而且當時要控制魚絲器的速度時要按R1和R2，使到魚竿的像真度減低。新魚竿已經改良了，現在釣魚時上下左右也可以揮動魚竿來控制，而且加了控制魚絲器速度的掣，使魚竿更加像真和投入感大大的提高。遊戲中會有很多釣魚用具給玩者選擇的，而赢了比賽的前三名也會有釣魚用具作獎品的。遊戲中釣到魚後還有重播可以看的。

◇有很多形狀和用途不同的釣魚用具供玩者選擇



◇釣到了魚後可以看看重播

TEXT：櫻樹

一隻利用音樂CD玩的育成賽馬

PS
製造商：DaZZ
發售日：發售中
容量：CD-ROM　價格：5800日圓
SLG/MEM

通常各位讀者都會買一些音樂CD來聽，但是除了用作CD聽歌之外，好像便沒有什麼用途了，更加和電視遊戲拉不上關係，但是DaZZ製作的一隻《DISC DERBY》便可以把這些樂CD拉在一起了。

特別的育成賽馬

育成賽馬SLG這一類遊戲在香港是屬於冷門的遊戲，因為大多數的育成賽馬遊戲的舞台的，香港人便對這一類遊戲並不是太熱衷，但是在日本卻是很受歡迎，各式各樣的育成賽馬遊戲，不論大廠或細廠也有推出過，但是大多數的模式上也是差不多的，來來去去也是什麼育出強勁的馬匹，什麼GI制覇，很多時都不會有太多的驚喜，但這隻育成賽馬卻有一個相當特別的模式，就是利用音樂CD來做創造原創的繁殖馬和物品，意念十分之創新。



◇選擇練馬師是很重要的

遊戲的流程

遊戲的主要目的是要成為國內的GI制覇，為了這個目的，成功後便可以迎接ENDING了，流程主要的地方有三個，練馬房，馬場和牧場，每週完成之後便可以下一個週或月，當有玩者的馬出場比賽時便會到馬場觀戰，有一點需要玩者注意的，當馬到了最後一百米時可以連打掣來為馬匹加速，而馬主的收入並不是買馬卷赢得的錢，而是赢得的獎金，而練馬房是訓練馬匹的地方，最初玩者是不能給予意見在調教和出賽的事情，但玩者可以買一些物品和食物給馬匹食用。

◇可以在商店購買物品和食品



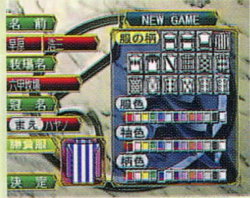
◇可以去探望自己的馬匹

用音樂CD生產馬匹

遊戲的最特別的模式，便算是用音樂CD生產馬匹了，只要在牧場選擇這項，秘書會叫玩放入音樂CD，然後再按決定，接著秘書會再叫玩者換回遊戲本碟，在這個過程中不需要關機的，然後便會出現原創馬匹或者物品，當然什麼也沒有的機會仍是會發生的。



◇終點前的一刻



◇為主戰騎師選擇彩



永世名人IV

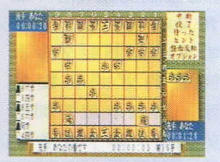
PS2	
製造商：KONAMI	
售價：開放價格	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：47KB以上
1P／TAB／MEM	

表面上難學難精的遊戲

將棋遊戲雖然在各大機種也有推出，但香港的玩者一向不太受歡迎。無它的，將棋是日本人的玩意，所以各玩者便會以為將棋難學而不接受這遊戲。其實各位只要嘗試玩將棋便會發覺所謂的將棋其實是日本象棋，不但規則十分相似，每一隻棋子的名字雖和中國象棋不太相同，但意思基本上是接近的，連移動方式也十分相似。所以各位喜歡象棋的讀者不妨一試。

遊戲玩法

說難不難，說易不易。雙方各有二十隻共十種棋子，每種的移動方式是不同的，棋盤是9格×9格。當任何一方的龍王被「吃」或選擇投了(即是投降)便是敗方，相信玩過象棋的讀者應該不會對這玩法陌生。唯一問題是每隻象棋的名字也和中國象棋的不同，故此要玩將棋首先要緊記將棋的名字及移動方式，找出每隻將棋等於中國象棋的哪一隻棋子。以下是每隻將棋的移動方式



- 步兵：向前移一步
- 桂馬：向左或右的斜前一步移動(和「馬」的移動方式相似)
- 金將：可向前、後、左、右、左上角及右上角移動一步
- 角行：向斜方向自由移動(向前向後也可)
- 龍馬：向斜方向自由移動或向前、後、左、右移一步
- 香車：向前自由移動
- 銀將：向前、左上角、右上角、左下角及右下角移動一步
- 王將•玉將：向任何方向(周圍)移一步
- 飛車：向前、後、左、右自由移動
- 龍王：向前、後、左、右自由移動，亦可向左上角、右上角、左下角、右下角移動一步

模式介紹

對局

對戰的選擇沒有那一種棋子(？？落ち)。除了可以由人控制外，更可改為電腦控制(雙方也可)，LEVEL除了令電腦的能力增加外，思考時間亦會增加，但最多只有30秒。

詰め將棋

玩者設計一盤殘局(亦可在對局完了時SAVE再在這裡LOAD)，之後再選「詰め將棋」，電腦便會解答這問題。

棋譜再現

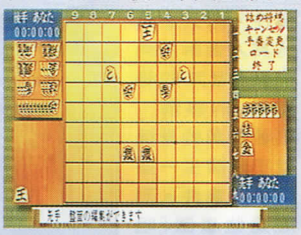
重現收錄的名棋局或已SAVE的棋局。

目隱し對局

意思是隱藏棋的字甚至整隻棋子的對局。

詰め將棋問題

收錄了大量殘局，玩法是重新設置棋子，使之不再是殘局。





齊來玩麻雀2

PS	
製造商：KONAMI	
售價：開放價格	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：80KB以上
1P／TAB／MEM	

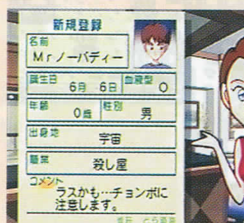
因意外而打麻雀

另一隻和《永世名人IV》及《GRADIUS III & IV》同日發售(兼且同樣是開放價格)的PS2遊戲便是這《齊來玩麻雀2》，雖然改在PS2推出的續篇沒有特別高質素的畫面(麻雀GAME都要這種畫面？)，但在遊戲其他方面的確比上一集更佳。遊戲更設有不少照顧初學者的設計，人物的造型依舊十分有趣，是可以一玩的遊戲。

一切便由那一天開始

雖然遊戲沒有甚麼故事性，但當選了NEW GAME後便會出現一段交代主角為何會打麻雀的片段。一天主角在街上時(估計)，一輛司機正在睡覺的貨車向主角駛去……主角「慘被」撞至飛開，撞進了一座不知名的建築物中，原來這是一所名叫「どら道樂」的雀莊，主角因而開始他／她的麻雀生涯……

之後玩者便可設定名字，除此之外更可設定年齡、血型及職業等奇怪資料。最後在看了牌例後便可正式開始遊戲了。



主要模式介紹

フリー對戰

相信無需多介紹，這是可自行選擇對手的對戰模式，可用作練習及熟習每位角色的「雀風」(即是打麻雀的風格)。又可設定四人也是CPU控制，即是觀戰。

王座決定戰

淘汰賽的模式，參戰的共有十六人(包括玩者)。賽事共分三日，第一日是十六日分為四組(桌)作賽，和相同的對手作兩次半莊的雀局，總分最低的八人會被淘汰。出線者在第二日分為兩組(桌)作賽，和相同的對手作兩次半莊的雀局，總分最低的四人會被淘汰。餘下的進入決賽(第三日)，和相同的對手作四次半莊的雀局，最高分的便是優勝者。



道樂王リーグ戰

和「かっぱぎ王座決定戰」相似，不過半莊竟高達二十四(最後四次是決賽)次，實力不足者切勿挑戰。

バビィの部屋

若各位是初學者的話，那便最好進入這模式最少一次。因為這裡除了會有麻雀的基本知識外，更有不少有趣的迷你遊戲例如鍛煉記憶力的「手牌記憶トレーニング」、回答等那些牌食糊(即叫糊)的「チンイツ待ち當て」等等。





TEXT：AMI　協力：隨風



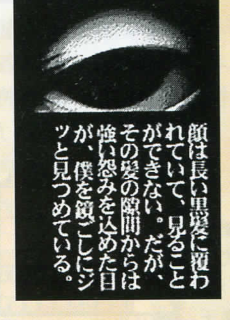
大家好，「POCKET 情報所」來喇！大家有沒有掛念可愛的 AMI 呢？一定有吧？我這麼可愛～好了！說回手提機的話題吧！最近 WONDEN SWAN 好像開始發力，推出一樣又一樣的新配備。而且全部是新嘗試，其中最吸引人的莫過於是可以把 WONDEN SWAN 接駁到PS及手提上吧！今期就重點介紹有關 WS 的遊戲！

AVG
發售商：角川書店
發售日：預定夏季
售價：3500日圓
注目度：☆☆☆1/2

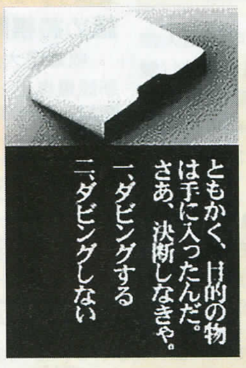
RING∞



雖然今年有關電影的「貞子熱」已經過去，不過在遊戲方面好像才剛剛開始。像之前推出的那隻「THE RING」，把貞子放在電腦上，弄得AMI有好一陣子不敢開電腦。今次的WS又出有關貞子的遊戲，不知道「貞子」會不會再次帶起熱潮？



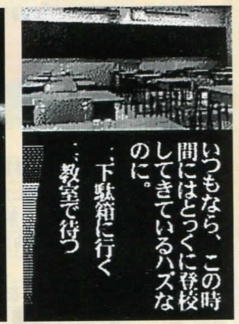
今次的故事在校園中發生，而且更關連到一連串的不明死亡事件。某天主角的友人告訴主角有關「咀咒的錄影帶」的事情，跟著主角的身邊就不斷發生一些奇怪的事件。到底這些事跟「咀咒的錄影帶」有沒有關係？而校內女生的不明死亡又跟這些事件有關嗎？到了後期，主角會去找有關「咀咒的錄影帶」，亦會得到其他人的幫助。到底最後，主角得不得安全離去？還是跟電影一樣，成為貞子手下的亡魂？





遊戲一共分為三章，當然每一章主角的行動都會直接影響到第二章的劇情。今集的主題同樣是有關「咀咒的錄影帶」，主角又能不能逃出貞子咀咒的深淵呢？今次回答的方式有點特別，因為遊戲答問題的時候，除了要選出正確的答案外，還有一個叫做「時間分歧」的物體。換言之，玩者答得快跟答得慢是影響劇情進展的直接因素。所以不要遲疑，立即回答吧！這個「時間分歧」已經令遊戲的緊張感十足，再加上「精美」的配音，希望各位玩後不要造惡夢啦！





RPG
發售商：BANDAI
發售日：預定5月下旬
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

HUNTERXHUNTER繼承意志的人

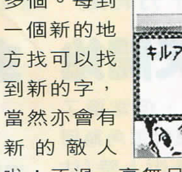


在漫畫及動畫皆很受歡迎的「HUNTERXHUNTER」，不論男女老少也喜歡這套有趣的動/漫畫。也許只在動/漫畫上發展不夠吧？它終於推出遊戲，為輝煌的戰績多加上一筆。相信這隻「繼承意志的人」會令一班「HUNTERXHUNTER」的迷玩得不亦樂乎吧？



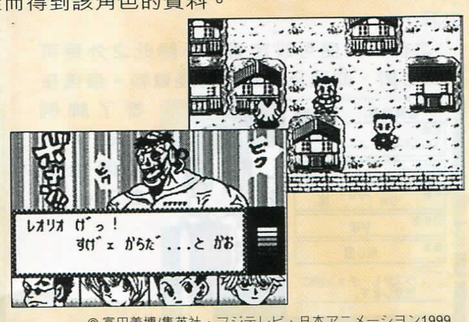


今次的遊戲目的是要在世界各地找到隱藏在那兒的「字」，一共有三百多個。每到一個新的地方找可以找到新的字，當然亦會有新的敵人啦！不過，毫無目的地四處亂走只會費時失事，因此遊戲中特設有一個情報字典，是主角的父親留給他的。玩者就靠著這個情報字典來闖江湖，而新找到的字亦會記錄在裡面。另外玩者亦可以輸入人物的名字，從而得到該角色的資料。



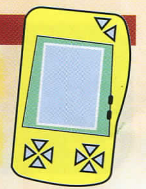


主角要冒險的原因並不只是為了收集「字」，主要是為了找尋他的父親。而除了主角之外，其他角色亦會出現。他們在遊戲當中會幫助玩者，當然亦會有機會成為各位的敵人啦！要分辨亦相信不困難，皆因角色的設計跟漫畫（動畫）中並沒有太大出入，另外隊友在戰鬥中充當著一個重要的角色，要好好相處呀！而且他們亦有其加入的原因，各位可以了解他們的往事並幫助他們嗎？



TAB
發售商：ASMIK EARTH ENTERTAINMENT
發售日：預定7月
售價：4800日圓
注目度：☆☆☆1/2

東京魔人學園符咒封錄







《東京魔人學園》大家未必十分熟悉，不過應該曾經聽過它的名字。它除了之前曾在PS上推出遊戲之外，亦是一本人氣很高的小說。今次在WS上推出的遊戲是一隻咭牌遊戲，有關當中的咭牌當然離不開《東芋魔人學園》的角色啦！玩者要如何運用遊戲中有機會出現的那300隻咭牌並得到勝利呢？這實在是一個很考戰略性的遊戲。對於喜歡《東京魔人學園》或咭牌遊戲的朋友，這隻遊戲也是一個不錯的選擇。

SLG
發售商：KOEI
發售日：發售中
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆☆

三國誌 II FOR WONDER SWAN





善於出戰略遊戲的KOEI所推出的《三國誌》一直是戰略遊戲的表表者。在電貓及家用機上已推出了數代的《三國誌》遊戲。而在WS上亦不甘後人，終於推出了《三國誌》的二代。雖然只是第二代的遊戲，不過勝在可以拿著四處走，在哪兒也可以戰鬥一番，考考自己的戰術能力。而且有350多名大家耳熟能詳的武將讓大家選擇，而故事亦有六個之多，耐玩性一點也不差。什麼外交、內政令各位充份感受到管理國家的困難，喜歡這隻遊戲的朋友不要錯過呀！

ACT
發售商：XING ENTERTAINMENT
發售日：4月28日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

LOAD RUNNER DOMDOM團之野望







這隻人氣強勁的《LOAD RUNNER》終於在GB上出現了！遊戲玩法很簡單，玩者要四處找尋紅色的鑰匙以救出被惡人捕捉的可愛小動物。救出後並不代表玩者可以功成身退，因為既然把它們救出，就要負責養育它們。沒地方可以養？沒關係！有一共50多種的育成方法供玩者選擇，亦可以在戰鬥得到的金錢來買點小東西給你的小動物，它們會就著玩者的育成方法而作出改變。不知道這種清新簡單的玩法加上可愛的小動物，能不能吸引到一眾女玩者的歡心呢？

PUZ
發售商：NAMCO
發售日：預定6月29日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

MR DRILLER



這隻由NAMCO開發，將會跟其同名的PS遊戲《MR DRILLER》同日發售。這隻遊戲玩的是「挖掘」，何解呢？遊戲分為幾個難道，玩者在不同的版圖上一直向下移動，直至到達所選的深度為之完成。而這遊戲亦有另一個難處，它有一種叫做「AIR」的功能。「AIR」即是空氣，當空氣不夠時就會GAME OVER。所以除了要「向下發展」外，亦要留意自己的空氣是否足夠。GB版跟PS的內容大置上一樣，各位喜歡用哪一種機種玩呢？

ETC
發售商：SNK
發售日：預定7月
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE







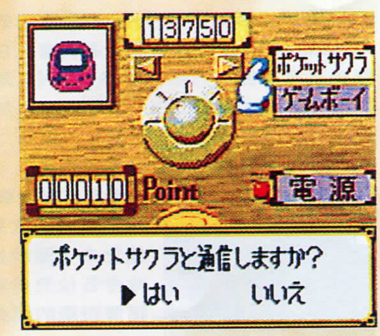
《拳王》就玩得多了，以《掌王》人物來玩大富翁各位又想不想試試？SNK今次這是夠新意，除了格鬥之外還加入了很多小遊戲，再加上可愛又熟悉的Q版人物，相信除了可以吸引本來已是《拳王》FANS的朋友，還可以討一班女孩子的歡心。遊戲玩法就是擲骰子，不過並不用買房子。當玩者踏中「VS」的時候當然就是打架啦，而且亦有很多咭卡及道具供玩者使用。而踏中「！」及「金幣」圖案時則會影響角色的善惡度。雖然距離推出日子還有好一段時間，不過它的確是一隻值得期待的作品，以後有資料的話AMI再跟大家介紹吧！

RPG?

POCKET · SAKURA

發售商：SEGA
發售日：預定6月下旬
售價：未定
注目度：☆☆☆☆1/2





電子寵物已經不再是新鮮事，不過今次推出的《POCKET · SAKURA》就一定可以吸引各位《櫻大戰》迷的注意力了。美美的女主角真宮寺櫻進入小小的POCKET讓各位養成，有趣吧？不過各位的手可能又要受到「虐待」，皆因這是一部「步行機」嘛，跟從前推出的《比卡超步行機》相似！唉，看來今次又有得「搖」囉，如果真的用腳來行的話，大概會走至起水泡(要走上萬步呀)！另外，今次的《POCKET · SAKURA》跟快將推出的GB遊戲《檄 · 花組入隊》互相對應，各位大可以在《檄 · 花組入隊》中遊玩一番，或買點小東西送給櫻小姐吧！

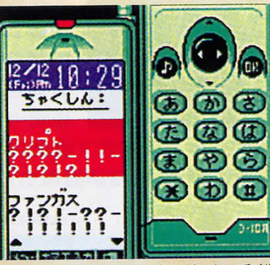
攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION

RPG
發售商：SMILF SOFT
發售日：預定夏季
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆1/2

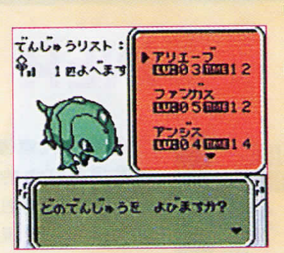


手提電話在現時已不再算是特別的事，除了上班族必備外，連小孩或老人家亦會使用。不過，如果把手提電話帶到遊戲中，又算不算特別呢？今次這隻《攜帶電獸～》就是一隻靈活運用手提電話的好例子。



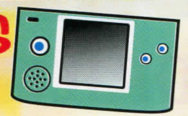


它並不是把遊戲放進手提電話中玩，而是讓遊戲中的主角使用手提電話來找對戰的對手。主角身處的身世界是一個叫「電獸界」的地方，遊戲目的就是要玩者以手提電話約出不同的電獸跟主角對戰。不過當然要玩者自己找尋才可以得到他們的電話號碼啦！當得到後號碼會自己記錄在手機內，各位想把所有電獸的電話號碼儲齊嗎(好像儲女孩電話似的)。而同系列的另一隻遊戲《攜帶電獸TELEFANS SPEED VERSION》跟此作的玩法相似，因此便不再多作介紹了。



MEMORIES OFF PURE

SLG
發售商：KID
發售日：4月27日
售價：4800日圓
注目度：☆☆☆☆

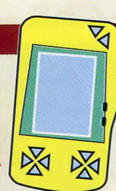



之前曾在PS上推出、大受歡迎的戀愛遊戲現在終於在NPG上出現了。公佈了好一段時間的《MEMORIES OFF PURE》終在4月27日發售，喜歡此作的朋友可不要錯過！今次的角色只圍繞著兩位跟主角青梅竹馬的女孩彩花及笑唯，到底最後主角最喜歡是誰？還是會陷入三角戀愛，進退兩難的局面呢？兩位女孩都有自己的獨特之處，像彩花既文靜又溫柔，標準的賢妻良母；而笑唯又可愛活潑，大情大聖的性格惹人憐愛。而且兩位的女孩又是要好的朋友，三人自小玩到大，標準的青梅竹馬模式。玩者能不能不令兩位女孩傷心之餘，又能得到她們的歡心呢？

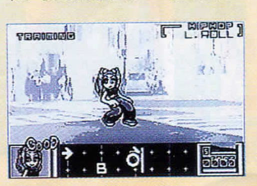
彩花「オハヨ、じゃないよ。
進級早々遅刻なんて
みっともないんだから。
早く起きた起きた」

WASABI WUZ B? PRODUCE STREET DANCER

ETC
發售商：BANDAI
發售日：4月27日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆




看來「音樂熱」不可能在近年減退了。出完什麼「跳舞機」、「捽碟機」後，又出什麼「打鼓機」、「吉他機」，連「電子琴機」也出了，不知下次是否出什麼「小提琴機」或「二胡機」呢？正因為市面上充斥著很多音樂遊戲，因此我們的手提機們也不放過這個機會。就像AMI今次介紹的遊戲就是一個例子。今次的遊戲最吸引人之處莫過於是用大人氣的樂團「WUZ ↑ B」的歌來作賣點。玩法好像很簡單，就是跟著指令按掣，成功後角色會做出很可愛的動作，就像在跳舞一樣。而且更可以創作一個只屬於自己的人物，令玩者玩的時候更投入。



遊戲誌誠徵

1)見習編輯

2)攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1) 無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2) 具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

組員：
《ANGELIQUE》派的隨風

嚴禁狩獵墮天使

天使禁獵區(第一卷)

推出日期：5月25日
售價：5800日圓(DVD)
© 由貴香織里/白泉社·「天使禁獵區」製作委員會

STAFF
原作：由貴香織里(白泉社「花與夢」)
監督：仁山聖子
SERIES構成、劇本：關島真賴
製作、總作畫監督：島村秀一

善於描繪抽象、耐人尋味的漫畫的由貴老師的名作「天使禁獵區」在漫畫上大受歡迎。一眾FANS為著它唯美的畫功及扣人心弦的內容而著迷，而它現在終於被搬上銀幕整成動畫，喜歡它的朋友開心嗎？

「天使禁獵區」的內容圍繞著無道刹那及其妹妹無道紗羅。他們兄妹本來是天上的天使，只可惜刹那愛上了妹妹，因此不但被貶成「有機天使」，而且在凡間中亦被天界的使者所殺捕。「有機天使」的意思，即使背叛了神的靈魂。

無道刹那，「有機天使」的轉生，因為愛上妹妹而痛苦

在OVA中，刹那跟妹妹紗羅本是平凡的高中生，刹那為著自己深愛著妹妹而痛苦。當某天刹那被邪鬼的九雷及紫羅九音喚醒了存在於靈魂深處，自己是「有機天使」轉生的記憶，而九雷希望跟天界的墜天使合作，一同合天界舉反旗。

到底「有機天使」及「無機天使」間的戰鬥、兄妹之間的不倫之愛會令刹那跟紗羅何去何從？他們可以得到幸福嗎？



無道紗羅，跟哥哥相戀而無奈的女孩，前世亦是跟刹那相戀


九雷：地獄中的皇家公主，喚醒刹那記憶的人

吉良朔夜：刹那的前輩，雖然心眼壞不過好像是一個可以信賴的人

三姐妹－可愛的「小惡魔」

DI GI CHARAT

可愛的小貓貓

發售日：第一卷發售中、第二卷4月26日
售價：各4700日圓(VCD、DVD)

STAFF
監督：櫻井弘明
繪畫：櫻井弘明、仁藤竜雄、小島正幸、大地丙太郎


二妹是小白兔

《DI GI CHARAT》自從幾年前「出道」後就成為大家的新寵兒，那三隻可愛的「小貓」、「小虎」及「小兔」更是女孩子愛不釋手的玩意。除了多多精品外，還有畫集跟遊戲的出品。而現在終於推出新故事的消息，立即為大家介紹！

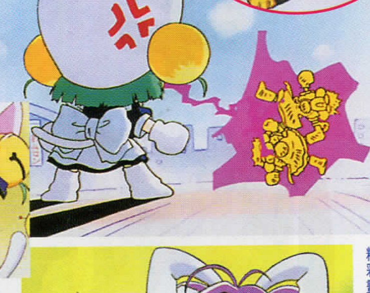


今次的OVA除了收錄一直以來所有的畫面外，亦會有新的角色出現。今次的角色設定上是熊科類動物，身份是敵人的團長，曾在之前推出過的CD出現，其他資料還是謎，等待進一步消息。

今次的作品一共有四話，每一話大約十五分鐘，除了故事外還有一些秘密畫面。在所有映像都投放完結後，就會出現即將推出的作品的介紹，各位有興趣嗎？而有關遊戲方面的作品，其實那是一隻育成當中角色的遊戲，有興趣的朋友可以自行找尋。


迷糊的三妹

新登場角色




精彩畫面及隱藏畫面

擁有白色羽翼的女孩

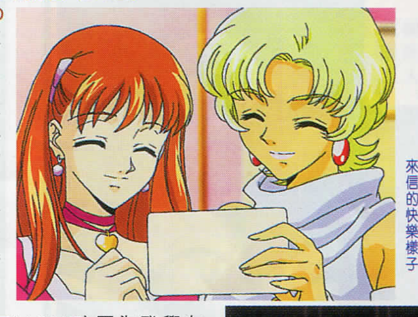
《ANGELIQUE》~白色羽翼之回憶錄~

STAFF

監督、演出：清水明
人物設計：由羅カイリ
動畫版人物設計：林明美、川島惠子
劇本：草薙陀美島
作畫監督：藤岡真紀

上卷於3月29日發售、下卷於6月27日發售(DVD)

《ANGELIQUE》這套在日本大受歡迎的作品終於在日前推出其OVA的第一集，不知道各位有什麼感想呢？現已得到它又加了新人物，而該人物雖然資料未明，不過相信是一個重要的角色。新角色名叫エルダ，有著野性的美感，散發著野獸的氣息，打扮得像中國及日本的神般，到底他是誰呢？


兩位女孩收到故鄉來信的快樂樣子

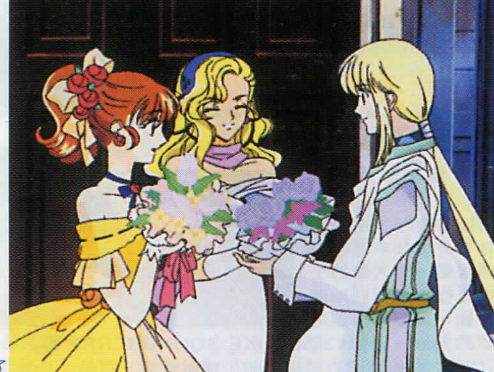
エルダ，難道他就是「神」？

在後編中，可以看到已長成少年的綠之守護聖マルセル，而金髮之ANGELIQUE及棕髮之ANGELIQUE時代的女王候選人亦會出現。前編比較小出現的夢之守護聖OLIVIE及風之守護聖RANDY亦會時常出現，當然少不了幾位教官了！


守護聖及教官的相處情況。



而故事內容則是講述宇宙的女王(金髮的ANGELIQUE)因為發覺有「神」的存在而把棕髮的ANGELIQUE及其對手召到聖地。兩位女孩收到故鄉的招待狀當然十分快樂，因為她們到了一個新的宇宙，已有好一段時間沒回去了。只不過所有人都不知道，在未來的日子，新的災難在慢慢發起．．


マルセル長大了

不甘被命運玩弄！

夢幻妖子

逢星期四下午6時30分於WOWOW播放

繪畫「不思議遊戲」(夢幻遊戲)的渡瀨悠宇老師相信大家都聽過，不知道大家又喜不喜歡她的另一套作品「夢幻妖子」(港譯「夢幻天女」)呢？這套漫畫已經推出十多集了，現在搬到銀幕上，內容跟漫畫上的差不多，相信喜歡它的人都不會錯過它的TV版吧？

御景妖：16歲就被家人追殺的女生，親眼看到父親為了保護自己而被殺。不想自暴自棄的她自此開始了跟天女對抗的戰爭。

妖子(御景妖)跟其孖生兄長御景明本是平凡的高中生，於十六歲生日時上一刻還跟同學討論要到哪兒慶祝，可是下一刻就被命運弄得痛不欲生。御景家是一個被咀咒的家族，皆因其祖先從前曾為了把天上的天女留下，而把其羽衣偷走。自此每當御景家的女孩到16歲的時候，就要驗證她是不是天女的化身。



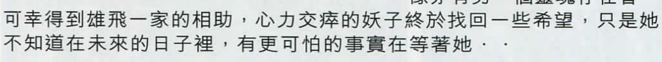
STAFF

監督：田垣一
SERIES構成、劇本：大橋志吉
人物設計、作畫監督：本橋秀之
美術監督：高田茂祝
製作：スタジオぴえろ


天女：被御景家偷走了羽衣而向御景家下咀咒的人。


十夜：妖子的戀人。其實亦是御景家的人，不過因為失去記憶而不自知。之前曾為找回記憶而追殺妖子。

很不幸地，妖子身上的確有天女的血統，並喚醒了沈睡在身上的天女。為了令天女離去，妖子到處找尋「天女羽衣」的下落。可惜禍不單行的妖子竟被御景家追殺，更發現孖生哥哥身上好像亦有另一個靈魂存在著。



可幸得到雄飛一家的相助，心力交瘁的妖子終於找回一些希望，只是她不知道在未來的日子裡，有更可怕的事實在等著她．．


御景明：妖子的孖生哥哥，自發現妖子是天女後變了性格，誓要娶妖子為妻。


雄飛：一直幫助妖子的人，因為其義姐亦是天女的後裔。

TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍

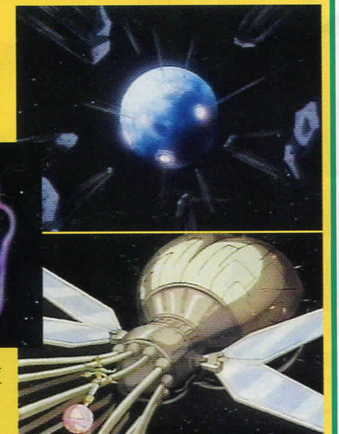


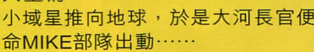
第38集　暗黑之大決戰

預定播放日期：4月23日

前言

上回講到，自從護得到了屬於「自己」的頸鏈之後，便得到了測知「原種」的能力，而且這時候敵人又再次開始行動，這次出動的是腦椎原種，他的目的是要將大量的小域星推向地球，於是大河長官便命MIKE部隊出動……





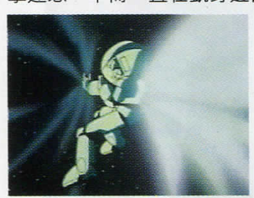
本集故事內容

這次敵人原來是利用ES WINDOW，連接了地球外圍和木星的小域星帶，令大量的小域星從木星移到地球外圍，直接危害到地球的安全。全部13部的MIKE SOUNDRERS出動之後，本來是可以利用「DISC X」的破壞力將所有的小域星毀滅，可是，小域星突然變成懂得閃開攻擊，而且更將多部的MIKE SOUNDERS部隊擊落……



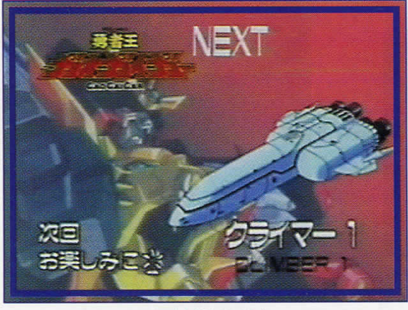

原來這隻椎原種是可以自由操縱小域星自由行動，之後就算加上超龍神和擊龍神，以及由保羅霍特控制的情報收集艦上的REFLECTOR BEAM也不能完全消滅所有的小域星，於是，凱便出動前往消滅原種，不過，得到了新力量的護竟然偷偷的上了穩形戰機之中，和凱一同出發了。

在戰鬥之中，凱差點被原種的幻覺攻擊迷惑，幸而一直在凱身邊出現的神秘女性又再一次的出現，加上聽到護的叫聲，凱終於也回復意識，在護的支援之下，凱開始向原種發動反擊，而且成功的將原種消滅。




這次，凱讓護再次嘗試將原種核淨解，而且相當成功……這時，原來打開了的ES WINDOW仍未關閉，而且一塊超巨大的小域星正要穿過ES WINDOW，最後超龍神決定自我犧牲，將小域星推回ES WINDOW……





勝利的關鍵

第39集　機界最強七原種

預定播放日期：4月30日

前言

在美國的紐約，正是世界經濟的核心，不過，在一個雷電交加的日子之中，在紐約出了7個非比尋常的身影，他們便是機界31原種之中戰鬥能力最強的7人，他們分別是腕原種、眼原種、爪原種、胃原種、耳原種、肋骨原種、腸原種，他們的目標便是GGG的軌道基地。





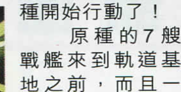
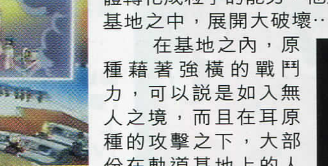
本集故事內容

為了要侵入GGG的軌道基地，所以機界最強7原種便在地球之上和7艘戰艦融合，成為7艘宇宙戰艦，非常不幸地，護的同學也被牽涉在內，因為他本來是在參觀一艘戰艦，可是，這戰艦竟然是原種的目標……



在GGG的作戰指揮部之中，眾人也在推斷著原種已經將這7艘戰鬥佔領，不過，他們好像已經胸有成竹，這時候，護和戒道同時感到原種開始行動了！

原種的7艘戰艦來到軌道基地之前，而且一同向基地攻擊，幸而有著PROTECT SHIELD，總算令基地逃過大難，然而，原種之中的肋骨原種有一種令物體轉化成粒子的能力，他將6名原種輸到軌道基地之中，展開大破壞……

在基地之內，原種藉著強橫的戰鬥力，可以說是如入無人之境，而且在耳原種的攻擊之下，大部份在軌道基地上的人員也成為了他們的傀儡，就連凱也被腕原種轟出了宇宙，幸而神秘女子又一次出現，令凱回復鬥志，返回基地再次與原種作戰。

在和腕原種的戰鬥之中，凱完全沒有還擊的機會，因為眼原種預知他的一舉一動，令他的攻擊完全白費，就算「J」加入戰團也是無保於事，這樣，凱唯有啟動「HYPER MODE」……而另一方面，耳原種等已入司令室，而且更將眾人操縱……





勝利的關鍵

新本LOOK!

Presented by：MS、小璘

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

BRAVE FENCER武藏傳（1）

出版社：ASPECT
作者：大貫健一
售價：571日圓



在PS上曾好評一時的遊戲《BRAVE FENCER武藏傳》被漫畫化之後，先在FAMI通BROS上連載，現在其單行本漫畫終於推出。故事以遊戲為藍本，並作出部份情節的修改，畫風比較幼兒向。故事由也古尼國的公主作英雄召喚開始，武藏被召喚到別的世界後，全不為意地赤裸上戰場，可是那兒不是他所認識的世界，從而令到他手上的劍發揮不到效用，不過經過公主的提點，得知要取得傳說之劍，於是武藏便前往拉西之塔。(MS)

女神候補生 04

作者：杉崎ゆきる
出版社：ワニブックス
售價：850日圓(不連稅)



《女神候補生》故事發展至今已經開始進入白熱化階段，本集已不再是說零等五位候補生的練習情況，而是主要集中於與Victim戰鬥及其中一位女神機師艾尼斯特上。在戰鬥中，艾尼斯特竟然為了要保護最好的戰友加路易斯，而奮身阻擋Victim對加路易斯的攻擊，最後更因此戰死！為了要立刻找人代替艾尼斯特的位置，G.O.A就找來了優異候補生、亦是艾尼斯特的弟弟亞知……(小璘)

美少女CG工房實践編

出版社：SHINYUSHA
售價：1143日圓（不連稅）



本書共邀請了7位插畫師，為讀者示範了電腦CG上色常用軟件《Painter》和《Photoshop》用法。其特色之處是除了除書附送軟件試用版CD-ROM外，當中所教授的上色步驟亦十分詳細由將草稿Scan入電腦，並把草稿線條處理，至特別效果的技巧到完成畫稿都有大量圖文並茂。對於CG上色初學者、甚至已掌握一定上色技巧的人也很有幫助。(小璘)

DEVIL DEVIL（第11卷）

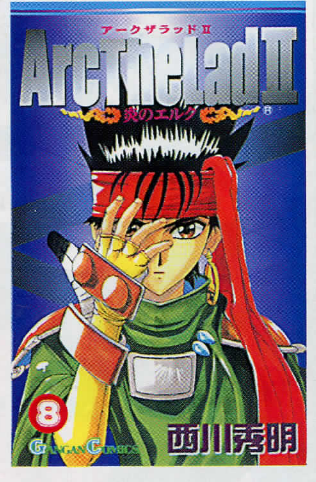
出版社：小學館
作者：三好雄己
售價：390日圓



一個以天使和惡魔作主題的漫畫，故事說到撒旦的女兒莎洛來到人類界後，對惡魔索多仍死纏不休，連上學也要跟隨着一起，而且還千方百計襲擊七海，就在一次爭執，莎洛的私人護衛出現，並稱史巴仍存在世上，為了確認史巴的生死，索多等人決定到魔界一趟，當他們到達外魔宮殿時，遇上與史巴一樣的惡魔，誰不知他是史巴的孖生弟弟雲捷魯，而其兄長史巴就在他們的叛背者之船內，並以船的魔力維持生命，由於雲捷魯不承認索多是兄長的繼承者，所以處處為難他，怎料到史巴感覺到索多的氣息，從而使到船內的龍暴走起來，為了令龍平息，雲捷魯只好將其殺掉，可是卻受到索多阻止，伊安司和索多再度合力令到龍平息下來。(MS)

ARC THE LAD II炎之艾力古（8）

出版社：ENIX
作者：西川秀明
售價：390日圓



以PS遊戲《ARC THE LAD II》為藍本的漫畫，故事說到艾力古離開了白色之家後，帶着美莉露到SILVER NOAH上去，他在船上一邊照顧美莉露；一邊自責，可是他仍不願意接受現實，莉莎看見他這個樣子也感到非常失落。另一方面ARC因受了艾力古的火炎擊而受到很重的傷害，可謂見者傷心聞者流淚，一天、美莉露的身體再次產生變化，親眼目擊的艾力古，完全沒有任何反擊能力，只是呆站在美莉露面前，他不停受到美莉露的重擊，直到美莉露利用自己的意志將不受控制的部份切離為止，雖然艾力古身受重傷，但美莉露在他懷中死去的衝擊，相信沒有任何東西比此傷害更深。(MS)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

露嘉的日常生活

BY R. RYAN

daydream

春天不是讀書天

唔唔...春天了呀－有很－多很漂亮的櫻花啊～

實在很喜歡春天哩－－!!

可以看到那麼多花花，真的是很感動～～～vvv 我真的好喜歡櫻花啊～

不過，話說回來，我們住的地方有櫻花的嗎???

嘩嘩～～那邊還有很多花呀～～這裡全是櫻花啊！真的太漂亮了～

難道.....她又在作夢..

果然...

露嘉啊!!上學了呀!!!還不起床?

THE KING OF FIGHTERS 99

新的一年又到了，又係我去找草薙京的日子了！嘩哈哈哈！

哼！八神！你等我，我現在就去找你決鬥！這個真的是我一年一次一定要做的事呢!! 嘩哈哈!!!!!!

就當八神一踏出第一步的時候....

不是吧!?

見到的是街上所有的人都是草薙京！而且，更是不同年份的草薙!?

而且，由於他們的目的都是衝著八神而來...所以...

街上所有人都...

我做錯事呀!



RUKA留言板

4月是高考生考試的時候，露嘉越想越覺得他們很可憐，因為要與遊戲機分開多個月，換妹是我的話也不知怎算好(V_V)唉，真希望將來的考試是用遊戲機來考試就好，中文科用《漢字王》，中史科用《三國誌》、西史科用《信長之野望》、會計科用《大富翁》、音樂科用《Beat Mania》、體育科用格鬥《街霸》或《KOF》(DDR也可以)等……哎猛！你們說這樣多好哩！(←妄想中的露嘉)

「不吐不快」

GP玲奈小姐：

這是我的第一來信，因我問朋友借了98-99年的GAME PLAYERS來看，看了GAME畫廊及編輯TOUCH！後，心裡有些說話真的不能不說。我來信是關於ALICE小姐的，本人在98年的的86期中看見了某君因為ALICE小姐經常畫類似CLAMP的畫而對她抱不滿(不過ALICE小姐真的差不多每一期也出現妳的畫，投稿之數實在…)他說用MARKER筆來畫畫就要用很高的技巧，難道用其他素材就不需要技巧了嗎？其實ALICE小姐在91期所說自己是井底蛙用水彩和木顏色，那樣就錯了，MARKER筆只是將一系列的顏色調教好，造成像原子筆般，拿起來，打開蓋子就能用了，混色的話，只要準備一支「白色」的MARKER就可以，可說是「懶人」的上色，而水彩在用的時候，要準備一大堆的器具，上色前先要試色，並具留意濃度，最慘的是在途中發現調出來的顏色用完，再次調色時不能調回那種顏色，用完所有器具又要「洗餐死」，畫筆亦不像Marker筆一般「自動出墨」。又或者你們以為用木顏色完成一幅畫好像很容易，那麼各位有沒有試過不用一些低層次的技巧(即是隨便用木顏色塗滿整張畫)試一試用一種叫「織密技巧」的方法(用木顏色一層一層地塗滿所需要的地方，並且不能在顏色中留下一點空位)，當然，混色會很麻煩，出來的效果很像廣告彩，有時要用上很多時時間才能完成一幅畫。雖說是木顏色和水彩，但花的時間與技巧絕對不會比MARKER遜色，有時候水彩上色的難度還要比MARKER多上幾倍，每一幅作品，均是作者的心血結晶，正如ALICE小姐為例，她的畫很漂亮吧！你可知道她練習了多久嗎？看別人的畫，美感度雖很重要，但大家也要看畫的構圖，上色技巧等因素的嘛！不能說「我不喜歡」又或是「又是那人的畫！」自己找張紙，拿支筆畫畫看吧！畫畫不是一朝一夕的事，我自己也畫了好幾年，雖然上色只是練了幾個月，但深切明白這個道理，而有些人利用電腦來上色，然後寄到雜誌上神氣(我並不是在說寄畫到Game Players的朋友，而是說在某雜誌上的某些完全用電腦作畫，每幾星期就寄一次的人)畫要自己親手畫，親手上色的才是自己畫的畫，倚靠電腦，倒不如「鬥身家」看誰「買得起」高級的打印機，貴價的墨水吧！若倚靠電腦畫出來的畫就失去原來的意義，最好就不畫好了。

在此有些說話希望對ALICE小姐說的，無論在上色、構圖、畫畫技巧方面真的一絕，簡直像漫畫家的彩稿一樣，對於沒有學過任何上色技巧及畫漫畫的我來說，不知道要花多少時間才能有ALICE小姐的水準，希望在不久的將來能再次看見好的畫，如果能與妳交朋友就好了。(其實用平價的顏料有甚麼所謂呢，最重要是畫得好。)最後，希望大家能用自己的一對手來畫出一幅畫來，並且祝大家的畫技越來越好。不要「講就天下無敵，做就無能為力」了。

PS.對不起，我寫得太多了，還有，希望能將此信與我的畫一起登出來(這幅畫真的很麻煩呢！因要用LION，STAEDTLER及COLLEEN木顏色和SAKURA乾粉彩才能完成，好累～)

FROM 絕對支持所有喜愛畫畫的人

LAPUTA
2000.3.9

Dear Laputa

由於GP玲奈已經離開，而主持這裏的露嘉又對畫畫的事不太清楚，所以這封信就由小妹里繪代答吧！

看過Laputa從信中將心裏的不滿說出來後，小妹有部份意見認同，但有些意見則有待商榷。

首先，喜歡別人的畫與否會是個人觀點來的嘛！暫不說畫稿，相信Laputa也有自己喜歡或討厭的東西；就例如唱歌般，就算不懂唱歌的人也可批評別人的唱功。所以即使聽到不欣賞自己的畫的人說哪裏差、哪裏不好也好，他們的意見也可反映畫稿本身有什麼缺點，讓自己知道令人不喜歡的原因(無理的惡意批評除外)。

第二，「利用電腦上色會失去繪畫原來意義」這點我不太讚同，因為利用來上色的軟件一樣也有水彩、木顏色等顏料可供選擇，所以技巧難度也是同樣。而現在日本亦有很多插畫家利用電腦上色，那又是否代表他們已失去親手上色的意義？小妹並不是說名人所做的事是絕對正確，但越來越多人利用電腦上色又是什麼原因呢？其實小妹認為電腦也是「顏料」之一，與其他一定要用「筆」來上色的顏料並無分別。另外，它亦絕對不是「鬥身家」的上色工具，而且還可以是一件很廉價的工具，因為它只需要磁碟就可以將畫稿儲存(但當然若一定要印出來的話則作別論)。

以上是里繪對你的信的「讀後感」(^-^)，希望你不要介意吧！同時，若你對小妹的讀後感有什麼意見的話，歡迎來信切磋切磋！

里繪上

「怎樣開槍？」

Dear里繪小姐：

你好！又是我麻煩的Lion。今次想問關於噴槍和Marking Film的問題。

首先想說說我的「美好」經歷，就是用噴槍時，突然“Pet”一聲，墨向四周飛散，除了幅畫中招外，書檯和檯上附近的東西亦中招，不過飛出來的是一大點的墨。但「幸福」未完，之後撕掉Marking Film，怎知連畫的表面也撕起！從此再沒有用噴槍和Marking Film。(留下童年陰影)一年多後，突然興起的我再次嘗試，完成了七瀨優這封劣作。但看來Marking Film仍未聽話。我猜是紙質問題吧。所以想向里繪小姐請教。

請問里繪小姐Marking Film低粘著Type和高粘著Type有什麼分別？和應先上色後用Marking Film，抑或先用Marking Film？最後噴槍怎樣噴顏色才會平的？和里繪小姐愛用哪一類顏料？

問題多多望里繪小姐救命。

Dear MS小姐：

在這裡想請問MS小姐一些關於《FF VIII》的問題。

請問有什麼方法容易取得特別咭(如魔列車和Irvine咭)和容易地在Vandam mk輸掉指定的咭？

最後MS小姐覺得高達系列哪款機最正？我最鐘意Wing Zero改。

祝里繪小姐收畫收到手軟。
MS小姐逢Game必爆。

Lion敬上

Dear Lion

很對不起啊！小妹也是最近才買了一枝Copic專用的噴槍，所以我的回答可能未能達到你的要求……好吧！那我這次就為了你的問題而開封還未用過的噴槍，為你做一個用後報告和自己的使用技巧吧！(^-^)

首先是要說小妹所用的紙應該是「漫畫原稿用紙」(因為在紙行買，所以小妹是根據其紙質而估計的)，聽說用這種紙質來上Marker不錯的。經過試驗後，小妹發現噴槍的確很難用……(v_v;;)可能還是第一次用，所以不太習慣吧！雖然小妹已在原稿落色前找上廢紙作試稿，但亦覺得噴出來的顏色範圍比預期中細，所以經常為了填補空隙而多次疊色，令塗出來的顏色出現「一撻撻」和比原本深色了不少。得到以上的結果後，小妹唯有向Lion你說首先要將令畫稿弄糟的機會減至最低，就是在上色前一定要決定好上色的位置，並要用廢紙試稿，另外亦盡量不要「補筆」，之後相信只有不斷的練習才能夠掌握到按噴槍的力度，將噴槍控制自如。

至於Marking Film方面，「低粘着Type」與「高粘着Type」的分別相信就是其粘度。由於小妹也只是從書和店舖內看過Marking Film，還未試過使用，也不是太過肯定其分別；所以估計「低」是貼比較粗糙的紙，而「高」則是貼滑面或接近「膠」的紙質。

其實小妹很喜歡用不同種類的顏料的，只要是發現到有「發展」的可能就會不斷地用，直至發現另一種顏料的特性或上色技巧才會轉用另一種。(^-^;;)所以沒有特定喜愛用的顏料，而最近愛用的則是「Marker」和「電腦」。

對於噴槍和Marking Film之使用方法也不是太肯定的里繪上

取得特別咭的方法其實在之前《FF VIII》的攻略也有提及過，現在只寫上你舉例的咭之取得方法。

魔列車：Timber最右邊的反擊之男

Irvine：Fishermans Horizon副站長

因為它是隨機的關係，所以要在Random Rule輸掉指定的咭是沒有任何「秘技」的，相信這只能靠你的運氣。

筆者認為最正的高達系列是Z GUMDAM。

MS上

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或有關GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部信封面註明「編輯接待處」就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不宜遲，快點寄信來《編輯接待處》在信中談話啦！他(她)們很樂意成為你們筆友的，這個機會不是時常有，所以一定要把握機會，將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明「編輯接待處」就可。不過記得來信字數不要多於800字，和請用原子筆來寫啊！



館主：里繪

最近收到不少讀者寄來的畫稿，Size與投稿須知所要求的不同，比要求細的畫也不是問題，可是比要求大的就令小妹十分煩惱。因為之前曾向各位說過由於排版問題，而未能刊登Size過大的畫，所以即使各位不介意圖畫被Cut，也希望各位能幫幫小妹，將畫畫細一點，好嗎？小妹真的不想還未刊登過各位的畫，就要將它們退回啊！

特級佳作



Alice

是久違了的Alice之作品！當小妹還是讀者的時候已經很想看看Alice的原稿，(^-^)果然十分美麗哩！上色技巧方面已沒有什麼大問題，不過有些鉛筆痕還未清理好；至於人物比例方面，人物的腰部似乎短了一點，同時亦有「頭大身細」的感覺。

美樂迪

用自己的風格來畫的白雪美帆很可愛哩！以柔和的綠色青蛙和藍色的框來襯托，將畫面設計得很好，而且也十分豐富。但要注意她的手似乎太細，美術字方面亦有點多餘和不太美觀。



優秀作品



西瓜

利用Marker的技巧很好，而用色亦不錯，令整幅畫的顏色十分鮮明。但上色時要小心啊！不然就會塗出界了！而雖然畫中只有一人，但因構圖配合得好，令畫面亦非常豐富，期待下次的作品。



Valkyrie Profile



小倪

以鉛筆作主線的技巧不太熟練，引致有點淩亂。另外，利用廣告彩上色也比較馬虎，特別是鞋子部份，而大腿的肉色也點得太多水令畫紙溶化，上色技巧亦有待改進。構圖也比較簡單，未能突出圖畫主題，請繼續努力！



Laputa

雖然用間尺繪畫線條對畫直線很有幫助，但也不能過分依賴啊！特別是在繪畫人物線條更加不應該用間尺來畫，這樣是會令人物動作生硬的！所以現在小櫻的腳就好像裝「假腳」一樣……(^-^)而Laputa好像對光源位不太清楚，所以光暗的上色位置塗錯了，要多點參考別人的上色方法啊！

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

無責任讀者篇

主持人：時雨

時雨大人：

上次講咗對《ALPHA》的期望，今次就講對《FF9》的期望吧！

《FF9》是PS上的第三隻FF系列，亦都係最後一集(指在PS上)。之前的兩集《FF》——《FF7》和《FF8》雖有高銷量，但係就唔係太好玩，只不過係啲CG靚……

今集回歸返原點，以水晶為主題，連LOGO都用水晶，此舉的確令很多FF FANS興奮非常！但係唔知今次有冇FANTASY感覺呢？我諗好大可能會有，事關今次的背景是中世代，亦較重魔法色彩。

今集的角色竟然有久違了的黑魔導士，但係唔知魔法在今集之中係唔係魔導士的專利呢！？定係有特別方法使其他人能用魔法呢？我認為前者好啲，因為這樣就能令每個角色都有不同的特色。

《FF9》的人設由天野喜考負責，對某些人來說就好，但我就覺得唔係幾好，因為天野喜考的人設－－講得難聽啲－－好樣衰！佢嘅畫功好就真係好好，但係佢畫的人就人唔似人，鬼唔似鬼，真係……由此可以睇得出Square今次再唔係以靚仔靚女來吸引人玩，係某程度上都未嘗係唔好嘅……

今次《FF9》由前兩集的三人戰鬥系統變回《FF5》時的四人戰鬥系統，唔知係唔係難玩咗嘅預兆呢？不過難玩的都好，因為可玩性又增加了！希望今集又有啲超難打的隱藏Boss俾我地挑戰吓啦！

音樂方面唔知有冇上兩集的質素呢？希望又有啲非常動聽之音樂聽啦，就好似《FF7》的版圖Music，《FF8》的校園Music等，令人聽出耳油！

集集都出場的陸行鳥，今集應該都有份吧！以今集的角色設定而言，陸行鳥可能係同伴之一，不個機會應該好微……今集如果有的話，就希望佢有養鳥系統。

版圖方面，可能會好似《FF5》咁有幾個世界出現。此舉會令遊戲複雜咗好多，耐玩度又進一步提昇。如果今集真的有fanstay的感覺，我諗《FF9》會有異世界，幻想世界，甚至外太空也有。雖則這堆東西是我的個人推測，但發生機會都起碼有50%。

今集角色變回Q版，的而且確令黑魔導士VIVI和某些Monster得意啲，但係佢亦將主角的歲數「縮小化」埋，事關「Q版」令主角變成個細路咁，完全不似個16歲的人，希望佢唔好將召喚獸都Q版化埋啦，如果唔係召喚獸的英姿就會消失……

今集唔知有冇啲激烈的愛情故事呢？單睇主角嘅樣貌就可能覺得八成有愛情故事，但係睇咗佢條尾之後，我就覺得不大可能有，就算有都一定係次要的劇情。講到主角有尾，應該有特別方法消除吧！如果唔係就唔晒旨意有愛情故事(唔通搞人獸戀咩，要留意獸係指主角……)

今集也不例外，有飛空艇這個交通工具，但聽聞飛空艇不只一架，而是有很多架，重要有架非常之巨大的劇場艇，可見故事裡的人是多麼有錢……有咁多飛空艇唔知會唔會有一場大型空戰呢？但係今集的飛空艇冇武器，所以我諗發生大型空戰的機會率好微……

特技方面今集應該有，但係唔知係《FF7》式，即係隨LV的上昇而學到，定係《FF8》式，自己搵特技學呢？不過我認為特技自己搵，而又係用SP就最好，因為這可令特技的用處增加，亦可增加特技的使用量，比起前兩集要達到某些條件(例如Limit棒填滿，HP值很少時等)才可用特技容易得多。

《FF9》在畫面方面和上集差唔多，連對話框都一樣，希望出嗰陣的對話框唔係上集嗰個啦！不過我最希望嘅都係讀碟時間短啲，唔知大人你認唔認同呢？雖則話而家有PS2幫手，但係我諗大部份人都冇，所以利用PS 2來玩的大部份都係你們一眾編輯才做到……

講咗咁多嘢，都係希望《FF9》會好玩過前兩集，話晒都係PS上的最後一隻FF啦！唔做好啲點對得我地呢住呀！？但係今集出得咁急，睇死佢又會再延期啦，不過應該冇《alpha》延期得咁多。

總而言之，《FF9》係我最期待的PS GAME之一。

收筆前有啲問題想問大人你：

Q1：你鍾意玩咩類型的GAME？

Q2：你幾多歲(大約就得)？

Q3：你做編輯做咗幾多年？

Q4：請你唔好錯啲重要字，我上次講《ALPHA》的稿件你竟然將《ALPHA》打做DC……

祝：又係嗱句，加薪兼減辛

FROM：MG大魔2號

MG大魔2號：

說真的，筆者對《FF》系列的熱情已經減退了不少，不過作為超任年代的《FF》死忠，始終不希望這遊戲一直差下去……

先回應一下大魔君的觀點。今集《FF》在正式公開之前，坂口博信早已說過《FF9》會回復中世紀風格的幻想式RPG，這點已是無用置疑的了。其實SQUARE突然將遊戲回到原點，在某程度上應該是想吸引那些對《7》和《8》不滿的一群舊《FF》玩家繼續捧場。有水晶出場、天野喜孝的插畫和Q版人物做型，這全都也是為了勾起他們過去美好回憶的一種手段。到底SQUARE會不會成功？很難說，因為相隔了這麼多年，舊有的《FF》FANS可能已經麻木，對玩遊戲有再感興趣。但另一方面，新一批在《7》和《8》才成為《FF》FANS的人，又可能會不習慣這種舊風格(好像大魔君就不喜歡天野喜孝的畫)，到頭來可能兩邊都不討好。

至於遊戲的系統，筆者相信今集都不會有類似《FF5》的轉職系統，(很難想像VIVI轉職後是什麼樣子)反而它似《FF7》的機會最大，因為它的MATERIA系統一方面保留了玩者的自由度，另一方面又不會太過影響角色本身的特色。至於其他系統例如是養陸行鳥、召喚獸和飛空艇等，現在討論實在是言之過早，一來我們有的資料不多，二來就算有，其變化都不會太大(尤其是這隻被稱為回歸FF原點之作)。

故事方面，筆者相信SQUARE不會再敢將愛情故事來做遊戲的主題，因為不論在日本還是香港，都有很多人不接受這一套。《FF》系列在傳統上，愛情就算是有，永遠都只是劇情的支線，是點綴的性質。今集《9》應該也會繼承這路線。

其實筆者現時比較期望的是《FF11》，因為SQUARE說會有電腦版推出，而且是完全ONLINE遊戲，又會和「PLAY ONLINE」服務統合起來，極之吸引。希望SQUARE可以做得好好睇睇啦！

答問題……

1. 格鬥和戰略，總之是要用腦的東西。
2. 廿幾囉。
3. 一年未滿。
4. 打字之誤，不要見怪。

祝 身心健康！

時雨

投稿表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（　）

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿

電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

(可使用影印本)

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

大家好！因為福田已經離開了遊戲誌，福田神社亦將會拆卸，由今期開始讀者信箱一欄將會改由小弟主持，而今期因為小弟要幫手清拆神社關係，故今期只好在地盤前給大家解答一切來信。

TO：福田神社的福田さん

您好、在下有些WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4的問題請教大人， 願 致 吔両。

在WINNING ELEVEN 4裏，小人尤其喜歡新增設的MASTER LEAGUE，因為小人是曼聯的球迷，我想知道曼聯的全部球員能在哪裏找到呢？(例如YORKE、KEANE等)

有難うございました。

ご機嫌よう。

長期讀者NICKY敬上

覆NICKY：

如果要在WINNING ELEVEN 4中集齊曼聯所有球員相信比較難，因為遊戲中所謂的最聯球員只是名字上與真實的球員相似而已，不過筆者也可以告訴你先前舉例的兩名球員正確位置，先是YORKE、他屬於的國家是千里達，遊戲中並沒有這國家，只要到最後一頁KONAMI國旗內便可找到他，而KEANE則可以在北愛爾蘭找到，因他是該國家隊的隊長，如再有其他問題歡迎繼續來信。

悟空

福田前輩：

本人是第一次來信，希望閣下能解答小弟的問題！

1.請問你估要多久PS2才跌價至$1000元-$2000元左右？

2.《The King of Fighters'99》有甚麼秘技？

3.請問《STREET FIGHTER EX3》會否移植到PS上？

4.請問有甚麼新GAME值得買？

5.你知不知有甚麼機舖旿未滿16歲也可以進入？

6.《DRIVE》有甚麼秘技？

祝銷量蒸蒸日上！

肥貓上

覆肥貓：

1.現在一部PS2也要39800日圓，折實港幣也差不多要三千元，而現時香港所有PS2也是水貨，價錢必會比正價高，所以你說的價錢相信要等很久才有可能實現。

2.這遊戲以筆者所知應沒有甚麼秘技，硬要說有的話那便是將遊戲完成一次後便可使用到最後BOSS。

3.因為機能問題，這事相信沒可能會發生。

4.筆者相信你說的應該是PS遊戲，近期值得購買的遊戲有《KOF'99》、《聖靈機》也是不錯的選擇。

5.根據香港法例現在所有遊戲機中心都已成為16歲以下不準進入，如果你想進去的話還是耐心等到你到足夠年齡吧。

6.這個問題筆者要翻查一下，當筆者找到答案時定必立刻送上。

悟空

福田先生：

本人第一次寫信給你們，希望你能夠抽空解答我的問題。

1.在《BHCV》中，你們說在926居間中可以SAVE，但我找了很久也找不到打字機，那怎樣SAVE？

2.你覺不覺得那個DC掣十分之難用，在玩BH時，當按「上」或「下」時，不知是否那手掣太敏感，會變成斜上或斜下，敘敘使我被喪屍咬。

3.火箭發射器是不是不太無敵？

4.在PS2中，那一隻GAME是你最期待？

5.可否在貴刊的「網上起步點」中刊登一些「守護月天」及「C.C櫻」的日本網址？

祝銷量NO.1！

steve上

覆steve：

1.據記憶在地圖926「居間」內的確是有一部記錄用打字機，位置應該在書架附近，留心一點便會找到。

2.依你所說相信是閣下在遊戲時太緊張，將手指完全按在十字掣的正中央，因為這種控制法是常常會出現你所說的情況，放鬆一點吧！(編者按：驚嚇冒險GAME放鬆一點？？)

3.筆者覺得火箭砲在今集的火力依然十分強横，不過個人最喜愛的始終是線性衝擊砲！

4．筆者暫時比較期待的是《GUNGRIFFION BLAZE》。

5.我們會向負責的同事提出你的要求。

悟空

TO：遊戲誌各位編輯哥哥姐姐

你們好！！！我是第一次來信的，我有不少PS2的問題，希望各位能幫吓我la！！^_^萬分感激！！！

1.請問PS2能唔能夠像電腦一樣進行升級呢？？例如將多邊形嘅數目增加或增加本身的記憶體等等。

2.聽説PS2本身機體有不少的問題，請問它本身有甚麼問題(因我只是聽別人説的，自己又沒有特別留意game雜誌之報導……>_<)？？而SONY會否作出補救行動呢？？

3.請問大埔哪裏開設一些信譽良好嘅game店舖orSONY旗下或認可的game shop因我覺得在這些店舖買機會有較好的信譽保證)如有的，請附上地址~^_^

4.請問PS2盒內是否一定會附有一隻Disk呢？？而往後SONY會否生產不用這CD便能看DVD嘅PS2呢？？

5. 除這CD外，PS2盒內還附有甚麼配件呢？？？

6.我有一件很煩惱的事想請教一吓各位編輯們！！！我很久前已很渴望能買到任天堂的「Dolphin」這兩款新家庭機，它們的機能比PS2強大好幾倍，這時我又想買「X-BOX」或「Dolphin」，但我又不想放棄PS2(因有不少正games)現在我心大心細，不知如何是好，請各編輯哥哥姐姐幫吓我呢隻迷途小羔羊，指點下迷津，助我決定買邊一款機才好……>_<

祝各位工作愉快

問題劇少年上

覆問題劇少年：

1.現時來説PS2仍未能進行個別升級，不過在機身的背後卻有一個可插上電腦(PC卡)的插口，相信日後SONY必定會推出一些能PS2機能更出色的配件。

2.PS2由面世至今，先是廠方説只可觀看屬於2區的DVD影碟但後來只須一些按掣方法便觀看所有區域的DVD影碟的問題，跟着亦出現了記憶卡無故自動洗去記憶，更有在玩回屬於PS的遊戲時會出現不穩定的情況，以上都是PS2現時較多人知道影片的真相。

3.因為筆者對大埔不太熟悉，所以這個問題幫不朋你。

4.一盒全新的PS2都會附有一隻DVD PLAYER的光碟乙隻，會否生產不用這CD便可看DVD的機種暫時還不能確定，不過在這之前SONY已經推出另一批PS2，這批PS2更已將可觀看全區碼DVD的BUG減去。

5. 一盒全新的PS2內除了附有那隻CD外更你有主機一部、手掣一個，電源線AV線各一條。

6.這問題應該要看你自己本身是怎樣看，主機有沒有遊戲令你非玩不可的，相信決定性的一票自己必定最清楚。

悟空

福田君：本人是第一次寫信來，希望你可以助我決問題。

1. PS版的《牧場物語》中，一開始就出現在田裏的大型木頭和大石究竟用甚麼方法睬去呢？

2.《牧場物語》中，本人在買了一隻牛，也已有一個搾牛奶用的器具，但不懂得怎嘗才可以出產牛奶，而且是否要那隻牛生了牛仔後才有牛奶出產？

3.《牧場物語》中，教會後的小屋中有七個小矮人是有甚麼作用的呢？如果有，怎嘗可以令他們幫助我呢？

4.可不可以教我在《牧場物語》，田裏的農作物以九公格形色去種植，而中間那格在長了芽之後灑不了水，要怎樣才可做到？而中間有收成時怎樣摘。

5.買了牛回來後，怎樣可以令牠生出小牛？

6.《牧場物語》中魚塘裏如要養魚，魚可以在那裏有得買？如果是用釣的方法取得魚，可以在那裏買魚杆？

7.在雞小屋的隔鄰有另一間小屋，那間小屋有何用途？

8.在那裏有得買《CardCaptor Sakura》的PS版二手Game？

祝貴刊業務蒸蒸日上！

葵綾上

覆葵綾：

1.要除去那些大型木頭和大石，必須先去溫泉旁的山洞內找尋足夠的礦石，之後再到村內找一位老伯，將礦石和想升級的工具交給他，再給他一定數目的金錢，過幾天再去找那老伯他便會給你一把強化了的工具，每種工具最多可以提升五次等級，每提升一次等級工具的使用範圍和威力都會增加，當增加到一定程度後便可將那些大石和大木頭除去。

2.相信你是沒有買一件吸牛奶的工具。

3.那七個小矮人是可以幫助主角牧場各種工作的，想請他們為自己工作，便要利用大量金錢去購買一些小矮人喜愛的物品送給他們，送禮拜給他們時他們對主角的好感度會上升，當好感度到達一定程度後他便會詢問主角是否須知幫忙，這時只要編排好工作給他到了第二日早上他便會在牧場出現替主角工作，而他們喜愛的物品有很多種，最便宜的是小麥粉。

4.灑水方法可看回第一題，但收成的話主角是不可以走進去收割的，除非是那些小矮人，他們可以去進田內部將農作物收割下來。

5.當牛隻飼養了一定時間後牠便會生出小牛。

6.只要在夏天早上6時到9時的時間內走到沙灘，在那裏會見到一個老伯，和他交談他便會給主角一支魚杆。

7.真對不起，筆者沒有留意你説的那間小屋。

8.你可以到太子的龍珠商場或黃金看一下。

悟空



在日劇「IMAGINE」中，演技得到好評的深田恭子除剛剛推出了第二張大碟「moon」之外，亦同時繼「新宿少年探偵團」、「Ring 2」之後，公布她將會參演其第三套電影—「死者之學園祭」，今次更是她首次擔正做主角，飾演手塚學園的戲劇部部長—結城真知子，不過卻令她又再次因疲勞過度而暈倒。由於真知子計劃於慶祝學校創立80週年而舉行的學園祭中，演出其朋友—由子在臨死前遺下作品—「藍眼睛的天使」，令她捲入這次事件中，而解開在學園發生的殺人事件真相。這套改編至赤川次郎同名小說—「死者之學園」預計將會在今年8月於日本上映。

PROFILE

姓名：深田恭子/Fukako Kyoko
出生日期：1982年11月2日
年齡：17歲
出身地：東京都
星座：天蠍座
身高：163cm
三圍：B86/W60/H87
血型：O型
興趣：Karaoke、看書、電影欣賞、Shopping



平綾山

星之網

STRAWBERRY DAYS

http://www3.ctktv.ne.jp/~yagi-t/aya/aya_index.html

在幼年時已經擁有了一副可愛的面孔的平山綾雖然只經過兩年的藝能生活，但亦開始被受注目。4月初，她在下谷警察署當一日署長，以及於東京三省堂書店神田總鋪當一日店長，而且亦舉行了握手會。此外她亦剛剛完成了春季日劇「Loose Socks刑事」的拍攝工作，不過這並不代表她可以輕鬆一下，因為擔任遊戲─「Love Story」女主角的她要開始準備宣傳工作，而4月27日讀者就可以嘗試追求這個可愛的小妮子。

PROFILE

姓名：平山綾/Hirayama Aya
出生日期：1984年1月13日
年齡：16歲
出身地：栃木縣
星座：山羊座
身高：161cm
三圍：B82/W60/H85
血型：A型
興趣：鋼琴、烹飪

TEXT：Ada Kufferlin

Hysteric Blue P.O.T. 2000

演唱會現場直擊報導

鳴謝：SONY MUSIC ENTERTAINMENT (HONG KONG) LTD.
舉行日期：2000年3月31日
表演場地：NHK HALL
開始時間：1830



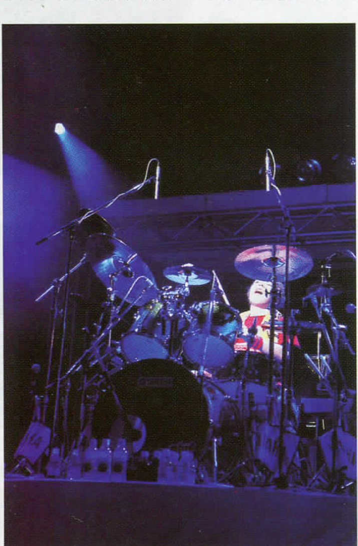
首度邀請海外傳媒的hys@b個唱

自成立以來，這次說得上是Hysteric Blue的第二次巡迴演唱，但規模方面當然是較去年的大，因為"為何..."一曲甚受歡迎令它在日本的知名度大增，不單如此就連在台灣和香港都有不少支持者。有見及此，唱片公司於是邀請兩地傳媒到訪，好讓大家一起報導"暴暴藍"這場演唱會的盛況，事不宜遲馬上就為大家報導當天的情況吧。



成員們發揮十二成水準

一如以往在日本音樂節目Music Station及紅白歌合戰的公開表演，除了三名成員Tama(Vo)、Naoki(G)和Takuya(Dr)外，他們的監製、被譽為二千年最有實力監製之一的佐久間正英，亦有在場為樂團彈奏Bass，這個場面相信所有Fans都不會感到陌生了。身穿色彩斑斕碎花裙的Tama風采依然，Naoki與Takuya的造型亦很有時代感，完成切合了二千年新人類的應有特質。演唱會以最新單曲"Dear"作為開端，一連幾首節奏急勁的歌曲充份顯出了hys@b的音樂性，而明顯地Tama與Naoki的Live演繹技巧已比以前進步得多，很難想像是出自僅二十出頭的年輕人之手。當唱到"白色祈求"時，發覺其編曲效果和以前的有點分別，引入R&R元素後的感覺真是有點出人意表。



NUDE之歌堂堂披露

在唱過一舉成名作品"春~spring"後，和大部份演唱會相同隊員們跑回後台去準備最後之ENCORE部份，結果當他們四人重現舞台時除了Tama外其餘的均換上是次Tour的特製T-Shirt，誰也能夠感受到這是ENCORE環節了。當"P.O.T.(2000)"將近唱完之際，Tama竟然不慎被監察器絆倒跌坐在地上，痛得她許久才能爬起來，而這時的另一個值得留意地方是Tama在介紹成員時，突然道出由她創作的可愛角色NUDE(單曲"Dear"封面和"為何..."初回版附送貼紙的那隻小狗)，將會是一款果汁飲品廣告的宣傳吉祥物，此外還即席唱出該首CM歌"NUDE之歌"2次哩。最後演唱會在整片歡樂聲之下結束。



SET LIST

1.Dear
2.Midnight Rave
3.Little Trip
<MC>Tama
4.RUSH!
5.今見える明日,戒める今日
6.Super Wing
7.ふたりぼっち
<MC>Takuya
8.アンバランス
9.なぜ...
10.Paradox
11.雨上がり
12.白い祈り
<MC>Takuya
13.Candy
14.直感パラダイス
15.ラバーズ
16.春~spring~
ENCORE
17.P.O.T.(2000)～成員介紹
<MC>NUDE之歌
18.はとぽっぽ
19.メモリー

SUGIZO (LUNA SEA) 訪問

在上個星期三(4月12日)，備受注目的日本電影《另一個天堂》的一眾演員如江口洋介和柏原崇等來到香港出席電影的宣傳活動。而為這套電影主唱主題曲《gravity》的LUNA SEA之兩名成員——主音RYUICHI和結他手SUGIZO也有出席。而在該天晚上，SUGIZO還接受了香港傳媒的訪問，本刊也有幸參與其中。以下就是當天訪問的內容：



——今次LUNA SEA再來香港，你覺得香港和你上次來港之際有什麼地方是改變的了？

SUGIZO：今次來港我並沒有什麼時間到處參觀。因為昨天一落機就直接前往酒店，連吃晚飯的時間也沒有，一直留在酒店接受訪問。之後我就和朋友一起去了飲酒，中途只是在車上透過車窗欣賞街上的景色而不能親自接觸，真是有點可惜呢。

——在下一隻大碟LUNA SEA的大碟之中，你們找來了DJ KRUSH合力製作了兩首歌曲。以前DJ KRUSH的音樂都只會在SUGIZO自己SOLO的作品中出現，但現在則連LUNA SEA的音樂中也有他的參與，這是否意味着DJ KRUSH的HIP HOP要素會影響了LUNA SEA的音樂呢？

SUGIZO：是受了很大的影響，不過其實我也不是特地要在LUNA SEA的音樂中加入HIP HOP之要素的，因為在LUNA SEA的音樂中搞HIP HOP總是不太協調吧！其實DJ KRUSH是一名和我們極之要好的DJ，我們也很尊敬他。在他的音樂中的節奏感和GROOVE，是我們極之喜歡的要素，因此我們一直都在想到底LUNA SEA的音樂也可不可以做到這點。

——LUNA SEA在早前曾説過下一隻新大碟內會有許多不同的要素，就像你們出道時一樣。不知你可不可以透露一下大碟內會否有電子音樂的要素？例如TECHNO、DRUM&BASS、NEW WAVE等等？

SUGIZO：在LUNA SEA以往出過的大碟中，下一隻大碟的而且確是有最多你所説的要素。不過有一點是非常重要的，就是LUNA SEA不單止是電子，在我們的音樂中有HIP HOP、DRUM&BASS、FUNK等要素，簡單來説就是我們自己喜歡的音樂之集大成，下一隻大碟亦可以説是LUNA SEA的一份音樂圖鑑。

——SUGIZO以往和許多英國的前衛樂手都是朋友，不知道你近年有沒有和他們有所接觸？而他們又有沒有對SUGIZO的音樂有所影響？

SUGIZO：是有的，而且不單止是英國的ARTIST，就連NEW YORK的ARTIST甚至是香港的ARTIST也有打算合作。

——《gravity》作為LUNA SEA久休復出之作，和98年同樣是復出之作的《STORM》在風格上有着極大的差別。《gravity》是偏向中板的歌曲，而《STORM》則是節奏強勁的快歌。這是否代表了LUNA SEA在未來的風格會有所轉變？

SUGIZO：以往LUNA SEA在休息完畢，作為全新開始時的第一首SINGLE，一直以來都是UP TEMPO的快歌，《STORM》、《ROISER》和《DESIRE》等都是。説真的自己已經有點厭了，而且這也難免會令聽眾以為「UP TEMPO的POP SONG就是LUNA SEA了」的錯覺，但其實《gravity》的世界觀不是也很LUNA SEA嗎？用這首歌來做SINGLE，當中意思也是要表現出LUNA SEA另一面的世界。可以做到這一件事，我自己也十分高興。

——《gravity》的歌詞內不斷出現「再見」這個字，這和《GRAVITY》這個歌名有沒有什麼關連？

SUGIZO：gravity的意思是「重力」，當中又包括了分離的力量和互相吸引的力量的意思。我想這和人與人之間那種經常出現的「離開」和「重聚」之關係十分類似，故此就將《gravity》這個字作為了這首講述人際關係的歌之名字。

——今次LUNA SEA為《另一個天堂》作了主題曲，不知道你們會否繼續為其他電影作配樂，又或者在電影中演出呢？

SUGIZO：首先這只是個人的意見。我自己本身是超級喜歡電影的，因此也很樂意替電影做配樂，另外我也很希望可以親自在電影中演出。例如我就很想為香港的電影做配樂，和演出香港電影。

——那麼你喜歡做哪一類型的角色呢？

SUGIZO：我想如果是一些神神經經、有點瘋狂的角色自己演起上來就會最為自然。其實我認為普通人的角色反而會更加難演，例如愛情劇入面的角色等。因為音樂人(MUSICIAN)和演員(ACTOR)兩種完全不同的人種，他們是各處於兩個極端的。音樂人一踏在舞台上面，就要將自己心目中的想法，像裸露自己一樣全部表現出來給觀眾看；而演員則要將自己的性格隱藏起來，變成另一個人一般。又例如演員可以在這麼多的觀眾面前演出接吻戲甚至是床上戲，就我來説他們真的非常厲害，因為他們可以連「從哪一個角度攝影才能令這個接吻鏡頭拍得美呢？」這些要素也計算出來。對身為音樂人的自己來説，演員是一種最難明白、最不可思議的人種，也因為如此，我覺得做演員是一個極之新鮮的體驗。

——訪問完畢——



電影《另一個天堂》是什麼？

監督・劇本：飯田讓治
原作：飯田讓治+梓河人
演員：江口洋介、原田芳雄、市川實和子、松雪泰子、柏原崇

「在人的心底裏一定有『惡意』存在着，即使在程度上有分別，任何人都會被邪惡的事情所吸引，並將它當作刺激的一種去享受。雖然在表面上否定殺人、渴望和平，但在人的心底中，也一定有『惡意』存在。」

在一間細小的公寓內發生了一宗殺人事件。來到現場的早瀨學巡查部長(江口洋介)和飛鷹健一郎警部(原田芳雄)，被殺人者的殺人手法嚇呆了。犯人竟然將死者的腦袋取出，並將之煮成肉醬……更奇怪的時，在現場搜集到的證據顯示犯人是一名女性……！





勝訴 STRIP

主唱：椎名林檎
發售商：東芝EMI／VIRGIN
編號：TOCT-24321
發售日：2000年3月31日
價格：3059日圓

樂評分：9分

2000年日本音樂界的超新星是誰？相信不只是日本J-POP樂迷，就是一般香港的收音機聽眾也會知道是(自稱)新宿系ARTIST的椎名林檎。因為她的成名作《本能》和《浴室》最近在收音機上播個不停，完全取代了早前宇多田光的位置。或許宇多田乖乖女的形象，和R&B在日本泛濫已經教人生厭了，椎名那種過激的形象和音樂風格才是我們這些心靈空虛的現代人所需。由《虛言症》、《ギブス》、《罪與罰》、《本能》等歌名中，我們已經可以窺探到椎名的世界觀，當再聽到那些和歌名配到絕的音樂後，筆者不禁驚嘆椎名的歌聲真的有很強的感染力，而且每首樂曲的詞都充滿「混沌」的色彩，和新宿這三教九流的地方一脈相乘，而香港人應對此也會有所共鳴。(時雨)

WALLABY

主唱：Hysteric Blue
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4776
發售日：2月23日
價格：3059日圓(連稅)

樂評分：6分



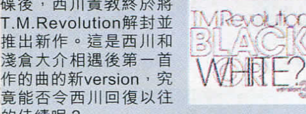
這是自己第一隻Hysteric Blue的Album，若說第一次接觸的歌曲應該是有名的《春~spring~》，當時已經覺得TAMA這種聲線和唱腔最多得個笑字，完全不覺得動聽，不過在oricon榜中卻有不俗的成績。而這2nd Album中，TAMA的聲線只能用一成不變來形容，但唱功卻進步了不少，最明顯的例子可說是《為何》，完全補救了聲線的不足，除此之外，《ふたりぼっち》、《Paradox》也是不錯的歌曲。如果各位是喜歡《春~spring~》這類歌曲不妨聽聽《直感PARADISE》，無論是那熱鬧氣氛或有趣的唱腔及歌詞也和前者沒有大分別，甚至比前者更優勝。期待他們的新作會有更佳的表現(追跡者0)

4月份New Release推介

日本POP DISC

BLACK OR WHITE ? ~version3~

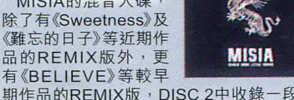
主唱：T.M.Revolution
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARCJ-141
發售日：4月19日
價格：1223日圓



推出改名後第一張大碟後，西川貴教終於將T.M.Revolution解封並推出新作。這是西川和淺倉大介相遇後第一首作的曲的新version，究竟能否令西川回復以往的佳績呢？

REMIX 2000 LITTLE TOKYO

主唱：MISIA
發售商：BMG JAPAN
編號：BVCS-28001~2
發售日：4月19日
價格：3150日圓



MISIA的混音大碟，除了有《Sweetness》及《難忘的日子》等近期作品的REMIX版外，更有《BELIEVE》等較早期作品的REMIX版，DISC 2中收錄一段未公開的LIVE映像(對應Windows及Mac)。

Style F

主唱：Le Couple
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01432
發售日：4月19日
價格：3059日圓



這Le Couple的第七張大碟是首張他們作Producer的作品，歌曲依然是以ANALOG樂器作曲，再加上藤田惠美那溫柔的聲線。沒有太大改變，但依然值得一聽。

my greatest memories

主唱：上原多香子
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-87057
發售日：4月19日
價格：1050日圓

上原這3RD SINGLE可說是首位前SPEED成員在解散後推出的作品，Producer依然是RK works(河村隆一)。上原在之前的作品表現不俗，今作相信會有更佳的表現。

MANIAC問題

主唱：SENTIMENTAL BUS
發售商：epic record
編號：ESCB-2079
發售日：4月19日
價格：1223日圓



SENTIMENTAL BUS的新作，一個相當奇怪的歌名……《MANIAC問題》是某個人電腦廣告的歌曲。除了這首歌外，第三首更叫《SENTIMENTAL BUSU》。類型依然是一向輕快的歌曲。

Blooming Ivory

主唱：今井美樹
發售商：FOR LIFE RECORD
編號：FLCF-3787
發售日：4月14日
價格：2800日圓

繼《Ivory》及《Ivory II》後，今井美樹推出了這第三張精選大碟《Blooming Ivory》。收錄的歌曲依然是有很多女性FANS，如果閣下有她全部大碟的話，這三張精選大碟絕對不容錯過。

Wait&See～RISK～

主唱：宇多田光
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22070
發售日：4月19日
價格：1260日圓



出道以來，宇多田光的作品全都創出驚人的紀錄。今次這新作的Producer和前作《Addicted to you》是一樣的，今次Hikki除了自己作曲及作詞外，更自行arrange。絕對值得期待。

Heaven's Place／Vanity

主唱：Janne Da Arc
發售商：CUTTING EDGE
編號：CTCR-40040
發售日：4月12日
價格：1050日圓

在去年5月才正式出道的樂隊Janne Da Arc，這第四張SINGLE的歌曲是從首張ALBUM《D • N • A》中抽出，兩者分別是PS2遊戲《SKY SURFER》的OP及ED歌曲。



莎木 一章 橫須賀 ORIGINAL SOUND TRACK

遊戲：莎木 一章 橫須賀
發售商：東芝EMI
編號：TYCY-10034-5
發售日：3月23日
價格：3200日圓（2枚組）

樂評分：8分



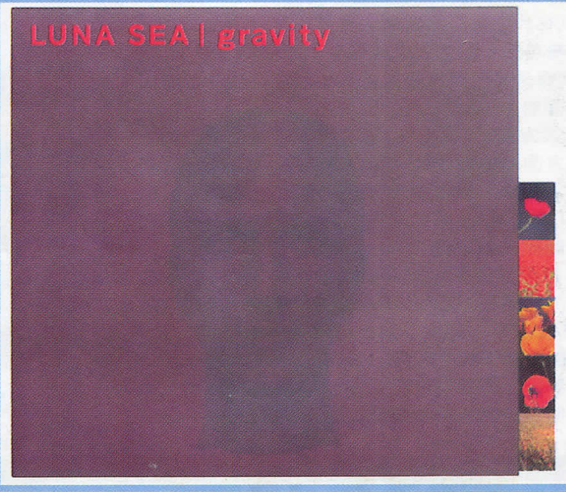


史無前例地用了70億日圓開發的《莎木》，連帶它的音樂也比其他遊戲豪華得多。據鈴木裕所表示，《莎木》整隻遊戲共有約200首樂曲，而這隻SOUNDTRACK之中只收錄了約40首，但全部都是極之動聽的作品，尤其以運用了大量中國樂器的數首主題音樂——《シェンムー〜莎木〜》、《シェンムー〜莎花〜》和《新的起程》最為出色。筆者相信現時可以和《莎木》相比的作品，就只有《FF》和《伊蘇國》。不過《莎木》的音樂有一個美中不足之處，那就是音色自然的中樂和硬繃繃的合成器之間始終有些不協調。在玩遊戲時筆者並沒有察覺到，但當單獨來聽的時候，這種感覺就會十分強烈。如果能夠全部用管弦樂演奏，效果一定更好。（時雨）

gravity

主唱：LUNA SEA
發售商：UNIVERSAL VICTOR
編號：MVCH-1201
發售日：3月29日
價格：1260日圓

樂評分：8分



LUNA SEA已差不多年半沒有新作了，最新他們將在START UP GIG 2000中的新曲推出市面，這《gravity》內的正是部份新曲。若要說出LUNA SEA吸引自己的地方除了音樂類型外，相信是河村隆一的聲線。說回正題，三首歌曲的類型有明顯的分別。《gravity》是一首慢歌，無論是歌曲內容還是類型也和之前的《shine》相反，感覺頗為特別。《inside you》節奏明顯較快，音樂亦比較ROCK，不過若要說節奏最快、最ROCK的作品必定是《My Lover》，絕對不比《Sweetest Coma Again》差，絕對要一聽。始終因為是single的關係所以沒有當日全部新歌，但在新的Album推出前這single絕對是不容錯過。（追跡者0）

ANIMATION MUSIC

星界之戰旗 DRAMA CD

動畫：星界之戰旗
發售商：VAP
編號：VPCG-84698
發售日：4月21日
價格：2500日圓



SF小説「星界之紋章」的續篇「星界之戰旗」，它在日本電台FM OSAKA上的播音劇現在已被CD化。內裏還收錄了「OPENING THEME星界之戰旗」等5首音樂。

beat mania ANI-SONGS MIX Featuring 東京MOVIE

發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
編號：KMCA-42
發售日：發售中
價格：2330日圓



ANI-SONG MIX系列的最新作。它將由「東京MOVIE」所製作的動畫作品之歌曲，重新用CLUB的方式混音，一方面保留了懷舊的感覺，另一方面又有極之有新鮮感。

為了明日之笑容

動畫：GATE KEEPERS
主唱：松澤由美
發售商：PONY CANYON
編號：PCDG-00119
發售日：4月28日
價格：1000日圓



由最近人氣絕頂的後藤圭二來做人設之動畫《GATE KEEPERS》，它的ED曲也發售在即了。這首歌來頭不少，因為它是由田中公平（作曲）和岩崎文紀（編曲）這對黃金拍擋所負責。

beat mania ANI-SONGS MIX Featuring 石之森章太郎

發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
編號：KMCA-41
發售日：4月26日
價格：2330日圓



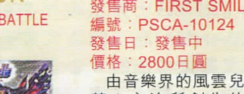
同樣是ANI-SONG MIX系列的作品。這隻CD收錄了石之森章太郎各作品之歌曲，並經過重新ARRANGE。例如《改造人009》的初代主題曲和由藤岡弘主唱的《LET'S GO RIDER KICK》等。

GAME MUSIC



DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE ORIGINAL SOUND TRACK

遊戲：DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE
發售商：NEC INTERCHANNEL
編號：NECA-3002
發售日：發售中
價格：3000日圓



TV動畫也是極之受歡迎之《DIGIMON ADVENTURE》，它的PS版新遊戲剛剛推出了SOUNDTRACK，其內容忠實地再現了遊戲之世界觀，《DIGIMON》FANS不容錯過。

超兄貴 男之魂

遊戲：超兄貴
發售商：FIRST SMILE ENTERTAINMENT
編號：PSCA-10124
發售日：發售中
價格：2800日圓



由音樂界的風雲兒葉山宏治所創作的《超兄貴》音樂世界，一直都是以極度的TECHNO和ROCK為主，今次當然也不例外。將HARD EDGE音樂和遊戲結合，他才是第一人者（比NAMCO的《RR》還要早）！



ANGELIQUE 外傳 3 〜禁域之鏡〜音樂集 樂園舞踏

遊戲：ANGELIQUE外傳
發售商：KOEI
編號：KECH-1166
發售日：發售中
價格：2500日圓

少有以女性為對象的遊戲《ANGELIQUE》，推出了它的DRAMA CD《ANGELIQUE外傳》系列第3彈《禁域之鏡》之BGM集。充滿幻想色彩和動感的樂曲，定能扣人心弦。

SUPER ROBOT 大戰 ALPHA ORIGINAL SCORE 2〜大地之音〜

遊戲：SUPER ROBOT大戰ALPHA
發售商：FI RST SMILE ENTERTAINMENT
編號：PSCA-10128
發售日：4月19日
價格：2800日圓

由著名的動畫歌歌手遠藤正明（代表作：勇者王）所負責的《機戰ALPHA》大碟。包括了《EVERYWHERE YOU GO》等全16首歌曲，內容絕對只能用「熱血」二字所形容。

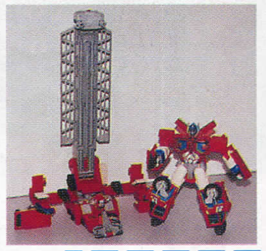
TEXT：赤目黑龍

變形金剛昂然步進15周年

全新系列——CAR FIGHTER 隆重登場









真是歷久不衰，《變形金剛》到了今年原來已經有15年的歷史了，而之前的《變形金剛》真是甚麼花樣也出過了，甚麼「頭領戰士」、「超神金剛」、「BEAST WORRIER」，而之中的「BEAST WAR」在美國和日本也非常迎，不過在香港就……

現在新一輯的《變形金剛》又快將世了，這之取名為「CAR FIGHTER」，很明顯製作商是有意要「回歸原點」，所以在片中博派的機械人全部也是以變形成為不同種類車輛為主。相信大家最關心的都是博派領袖「柯柏文」今次會是甚麼呢？這次他會以「消防車」的型態出現在大家面前！

在玩具方面，「柯柏文」的消防車造型相當不俗，不過變形方面則比較複雜，除了車頭可以變成一般形態的機械人之外，消防車後部更可變成一個基地，就像當年的「馬格斯」一樣，而將這基地解體後，更可和柯柏文合體成最強形態。

除了柯柏文之外，同時亦推了另外3款的變形金剛，他們分別是「豪腕鬥士 WILD RIDE」、「交通機動隊員 馬赫ALERT」和「爆走銃士 SPEED BRAKER」，這3部機體在造形上是相當不俗的，甚至比柯柏文的消防車還要好，不過在變形方面便略嫌比較麻煩，如果沒有說明書的話，恐怕年紀比較少的朋友會不懂如何變形呢！











BB戰士增品不易得！

抽獎箱大大個送俾你！

鳴謝：瑞華行

大家期有沒有買新的BB戰士來玩呢？有的話，又有沒有抽到一些非常可愛的「小小BB戰士」呢？這些其實是製造商BANDAI為了酬謝大家一直以來的支持而特別生產的模形製品，理論上全部也是非賣品，只要大家買最近推出的10款「G-GENERATION」系列BB戰士，便可以在特製的抽獎箱之中抽出一隻，多買多抽，而款式方面，共有8款不同的「小小BB戰士」，其中更有在遊戲之中的最強機體「骰仔高達」。

大家想不想取得這一套的「小小BB戰士」呢？而且更是連同買不到的抽獎箱一同得到，大家想得到這份特別的獎品嗎？想得到的話，便請填妥以下的表格並將之貼在信封背面，寄往「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面請註明【小小BB戰士送俾你】。

截止日期：5月10日

公佈日期：第127期《遊戲誌》



姓名：________________ 年齡：________

電話：________________ 性別：________

身份証號碼：________________(　)

地址：________________________________

____

(可使用影印本)

TETSU TOY 送俾你 得獎者公佈

上次送出來的3隻「TETSU TOY」可能因為是比較特別的版本，所以也有很多的支持者，首先要多謝大家的來信，現在就為大家公佈這次的得獎者：

梁少雄
陳成輝
ALEN WONG

以上得獎者將會另函通知領獎事宜。

Text：小璘

大家好！由於山寺良牙已經到日本留學，所以從今期開始，《Voice File》將由我小璘主持，首先要請各位多多指教！各位若對本欄有什麼意見，歡迎來信給小璘啊！

声 INTRODUCTION

關智一 (SEKI TOMOKAZU)

出生日期：9月8日
星座：處女座
血型：AB型
出身地：東京都
所屬公司：俳協
代表作：《Wei β Kreuz》KEN、《CardCaptor櫻》木之本桃矢、《新世紀Evagelion》鈴原ドウジ、《D.N.Angel》日渡怜、《不思議遊戲》井宿、《頭文字D Second Stage》高橋啟介、《Tales of Destiny》Stan、《Maze爆熱時空》Maze



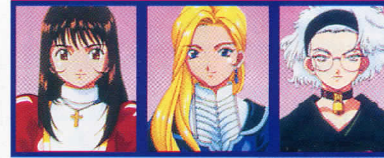
最近活躍於聲優界的關智一，除了在動畫作品中經常聽到他的聲音外，還可以透過在不久之前所推出的首隻個人大碟《Naked Mind》、舞台劇、電台節目、Trading Card和雜誌連載等途徑與他在多個媒體上接觸，真是一位多才多藝的聲優。說回聲線本身，關智一的聲線是可以有多方面發展，他能夠配如井宿般俏皮的角色，又能配比較有如鈴原ドウジ般粗魯性格的角色，亦能配如日渡怜般冷靜沈默的角色等。若各位有聽過他以上角色的演繹後，相信也會感到驚訝，因為雖然聲音是出自同一個人，但是角色們的聲線是可以不同至令人辨認不到！相信這亦是他越來越受歡迎的原因之一。

關智一喜歡當聲優外，也喜歡演戲；除了於去年與草尾毅、池澤春菜和中川亞紀子等多位聲優，一同拍攝特攝片集《ボイズラッガー》，與及之前提過他參與舞台劇外，他更希望親自製作電影。為了令這心願達成，他試過舉辦資金籌集運動和招募演員，而在招募演員的要求竟是不論國籍的哩！可見他十分渴望能成功製作電影。

声 NEWS

《櫻大戰3》聲優陣容決定！

各位除了遊玩《櫻大戰》系列的作品同時，相信也必定也有留意到此作的聲優吧！她們除了負責於遊戲內配音外，還有為作品唱歌和表演舞台劇，活躍於不同的媒體。至於即將於年內推出的《櫻大戰3》五位女主角的聲優陣容，最近有關方面已經公報名單，她們分別是：








日高典子配演艾莉卡·科廸魯
島津田子配演古里茜露·布路米爾
井上喜久子配演諾貝莉亞·格露里尼
小櫻悅子配演各古梨歌
鷹森淑乃配演北大路花火

她們全都是「人靚聲甜」的資深聲優，相信在不久的將來，我們除了可以在遊戲內聽到她的精湛配音演技外，還可以從多種媒體中見到她們扮演著由她們所配的角色與各位見面了。

久川綾 Fan Club 成立！



曾配演《美少女戰士》的水野亞美、《我的女神》的絲露等出名角色之聲優「久川綾」，相信各位也有聽過她的名字。由於她成為聲優已有一段日子，而且成績亦有目共睹，於是便決定在她入行十週年這充滿紀念性的一年，成立屬於她的個人Fan Club，並名為「Wuh-Eees！」。加入這個Fan Club將會有多種會員福利，其中當然少不了精美的會員証及會報，另外亦可以優先預訂演唱會門票和參加Fan Club舉辦的活動，各位喜歡久川綾的Fans就可快點加入Fan Club，與她拉近距離了。

查詢方法：〒107-0062東京都港區南青山2-27-20 北川第3ビル4F Will Power內「Wuh-Eees！」

SONY

為了解決PS2的全區碼問題，由3月27日起生產的PS2之DVD DRIVER都已經改為1.01版。除了全區碼問題，這個DRIVER還改善了光纖輸出會有跳線現象的問題。另外SONY又呼籲日本的PS2用家交還1.00版的UTILITY DISC，但不出所料，玩家對此的反應可是非常冷淡，有消息指SONY至今回收的數量不足一萬……

本週精選

JUDY AND MARY
Brand New Wave Upper Ground

發售日：4月19日　價格：1500日圓
發售商：EPIC RECORD　編號：ESBB-2012



JUDY AND MARY在經過了1年零10個月的充電期，推出了復活之第一彈MAXI SINGLE——《Brand New Wave Upper Ground》。現在這首歌的MTV將會以DVD的形式再登場！竭斯底理的結他音樂和YUKI的高KEY聲線之化學作用，絕對是首令人興奮莫名的樂曲。除了這隻SINGLE之外，JUDY AND MARY在同日還會推出兩隻LIVE DVD——《MIRACLE NIGHT DIVING TOUR 1996》(收錄了96年3月他們在日本武道館的演出)和《THE POWER STADIUM DESTORY 97》(收錄了97夏天的橫濱STADIUM TOUR LIVE)，FANS絕對不能錯過了。



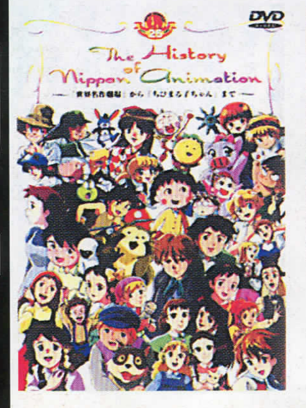







The History of Nippon Animation
～由《世界名作劇場》至《櫻桃小丸子》～

發售日：4月19日　價格：4700日圓
發售商：PONY CANYON　編號：PCBP00208
收錄作品：超人ROCK、愛之若草物語、未來少年高立、PETER PAN之冒險、魔法陣咕嚕咕嚕、中華一番等96套作品



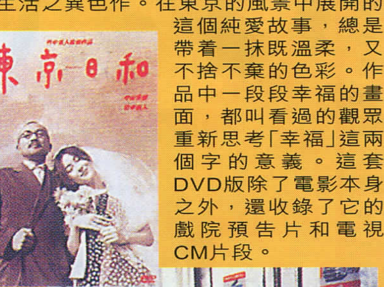


在日本的動畫發展史中，「日本ANIMATION」公司是絕對佔了一個極重要的位置。而她為了紀念公司創立25周年，在以往她製作過的動畫中，抽選了96套最為經典的作品之名場面，全數收錄在這隻DVD中。本軟件充分利用了DVD的MENU功能，容許觀眾用作品的年代，或者是日文五十音順來檢索這些作品。本軟件將75年至99年這段時間分為上、下兩部份，而這兩部份又各自再細分成4個小節，觀眾可以順着作品的年份欣賞，又或者只是抽選出自己想看的部份也可以。當然你想隨意在96作品中抽選任一作品來獨立欣賞。

東京日和

發售日：4月19日
價格：4700日圓
發售商：FUJI TELEVISION／KING RECORD
監督：竹中直人
演員：竹中直人、中山美穗、松隆子等

一套以極之感性的手法去描寫攝影家島津(竹中直人)和其亡妻洋子(中山美穗)日常生活之異色作。在東京的風景中展開的這個純愛故事，總是帶着一抹既溫柔，又不捨不棄的色彩。作品中一段段幸福的畫面，都叫看過的觀眾重新思考「幸福」這兩個字的意義。這套DVD版除了電影本身之外，還收錄了它的戲院預告片和電視CM片段。





SNOOPY BEST COLLECTION VOL.1-3

發售日：4月19日
價格：各3800日圓
發售商：PONY CANYON
編號：PCBP-00198~00200
原作：查理斯•舒爾茨




在全世界75個國家、以21種文字連載了50年的《花生漫畫》，雖然其原作者舒爾茨已然離開了我們，但世界各地的SNOOPY FANS熱情仍然未有減退。日本方面最近就推出了一套3集的《SNOOPY》動畫珍藏版，它將66至78年《SOONPY》電視動畫中最受歡迎的單元，以播放的年代分成3集同時推出DVD碟。自稱是《花生》迷的你又怎能錯過！



女神候補生 VOL.1

發售日：4月25日
價格：6000日圓
發售商：BANDAI VISUAL
編號：BCBA-0450
原作：杉崎由綺琉
監督：本鄉充
聲優：小尾元政、吉野裕行、千葉進步



在NHK BS衛星電視上播放的注目作《女神候補生》終於DVD化了！本作的動畫部份是由「XEBEC」(代表作：《機動戰艦NADESICO》)製作，而CG部份則是由極有名的「PRODUCTION I.G.」(代表作：《攻殼機動隊》)負責。故事是講述在未來世界，人類正和謎之生命體「VICTIM」不斷戰鬥，而人類所使用的武器，就是被稱為「女神」的巨型機械人！



隨風藏書室

隨風進來GPM這個大家庭已經有好一段日子，不過還是第一次在四格上跟大家見面。從前看別人的四格覺得很易寫，現在自己寫才覺得很難諗。隨風決定寫有關漫畫的資料，希望大家喜歡啦！

「不思議遊戲」這本漫畫相信喜歡看漫畫的朋友都有接觸過，雖然它推出了很耐，筆者卻只是幾年前才把它看完。其實早在差不多十多年前，這部漫畫便已經存在，不過當時它的名字叫做「夢幻遊戲」。在那時因為找不到整套漫畫，而且筆者對漫畫的熱絡又不是太深便沒有再去細看。

「不思議遊戲」雖然有些地方是不及常理，可是卻令大眾書迷一致認同是一部好的作品。畫功當然亦是其中一個因素，不過其實內容才是最主要的原因。美朱和朱雀七星間的吵鬧、可是感情又很好。夾在星宿、鬼宿(其實柳宿及翼宿也喜歡她)之間的美朱，對心宿不知是不是愛情的小唯。不過其實，小唯是喜歡美朱的吧？當時小唯並不是妒忌美朱，而是妒忌鬼宿。她轉投青龍亦是因為她認為美朱背叛了她。

不過有關渡瀨老師，筆者卻有點失望。看過她現在的新作，已不及當時的喜愛了。也許是筆者已過了看這類漫畫的時期吧？

下次有機會的話跟大家討論一下同人誌的事吧，隨風可是香港同人誌的支持者呢！

想跟隨風討論有關書藉方面的事，可來信或E-MAIL：kase_gpm@hotmail.com

小璘的快適空間

卒業M布敎活動（三）~Final Event Report（下）~

E.M.U成員走到台上，就開始進行自我介紹和邀請《卒業M》的原作者有栖川□老師說話，之後就與這次的嘉賓太田真一郎先生、草尾毅先生和井上隆之先生一同進行現場廣播劇。由於小璘的日文能力有限，所以也不是太清楚當中說什麼……(汗)總之內容就是說誠龍高校的學生會會長為了要阻止3-A班的五人組畢業，而設局將他們困住，最後當然失敗啦！雖然這故事的橋段有點「老土」(因為已用了第三次了），不過能夠現場看到這幾位聲優精湛的演技，也覺得值回票價。

精彩的廣播劇完結後，還有公開電台錄音、工作人員致詞和E.M.U成員對有關他們和《卒業M》的感想。在公開電台錄音那環節中，E.M.U每位成員就扮成虛構人物，回答在入場前從觀眾處收集得來的問題。由於觀眾所問的多以搞笑的成份居多，所以E.M.U也是亂答一通，場面非常有趣！

當E.M.U每人說完感想，這個Event的第一場已接近尾聲，最後就以他們最後一首作品《□□ 達□ 卒業》作完結。而接着，小璘就再次返回場館外，準備最後的「Final」舉行。

第二場基本上與第一場的程序一樣，可是這次的氣氛是明顯地比第一場好很多，可能E.M.U他們之前作過一輪熱身吧！聽說在第二場內，同是出自《卒業M》系列的聲優組合「G.I.zoku」也有到場觀賞，可惜小璘無緣與他們見面。

或許小璘之前已聽過一次，所以這次的廣播劇表演的內容比之前一次清楚很多，當中亦發現到在這一場中，聲優們不斷地故意「爆肚」的情況，小璘差點被他們的搞笑對白笑死。至於在公開電台錄音的環節，綠川光和神奈延年竟以他們在電台節目中所使用的名稱「Mippy」和「伯爵」，作為虛構人物的名稱，引起不少Fans哄動。

在最後E.M.U唱歌來完結這個Event、《卒業M》故事和E.M.U時，每位觀眾也站起來為他們打拍子，還與他們一同唱歌，這可說是整個活動最感動的時刻。而在之後真的要完結，所有工作人員也上台謝幕的時候，綠川光終於也哭了，在旁的神奈延年也眼有淚光。畢竟「天下無不散之筵席」，小璘唯有從其他途徑去支持他們五人吧！

☆上次給了一點提示，希望各位不要連四份之一的機會也估錯吧……他就是石川英郎了！而這次又輪到畫女聲優，小璘相信若各位知道她是誰的話，再看這似顏繪就會覺得有點像她本人(笑)

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL至shugogetten@hongkong.com

四







話

櫻樹的足球場

經典足球漫畫足球小將

各位好，上期和大家講過在下非常喜歡足球，和足球有關的東西也會感興趣。而漫畫方面在下也有數本足球漫畫很喜歡的，如足球小將、我們的足球場和足球之夢等等，在下也看得十分之開心，在此想和大家分享一下各本漫畫的最喜歡的地方和不喜歡的地方。



◇足球小將陪伴了很多人成長

首先要說的是足球小將，相信這一套漫畫和動畫已經陪伴過不少人成長的，在下在接觸過這套漫畫和動畫之前已經開始踢足球了，所以不是受到這套作品的影響下在踢足球的，但是在下認識的人當中，的確不少是受到了這作品的影響下才開始踢足球的，而這作品對於日本的足球是有一定的影響的。在上初時是看動畫版先的，記得當時在電視台播出時，自己一定要留在家中追看，初時很多朋友也會認為在下是傻的，但後來他們也會趕回家收看。之後再到漫畫店租回來看，覺得漫畫版比較節奏流暢和原汁原味。

其實這作品是以誇張的手法去描寫的，一群小學生的球技竟然會這樣利害，會渦利和倒掛金勾，還會使用越位陷阱和烏龍等陣式，很多人也會覺得誇張和不好看，但在下卻看得十分之開心，在下欣賞這作品的地方是球員的心態，常說：「比賽只不過是剛剛開始」，這種永不言敗的態度；還有：「足球是我的夢想」這種抱有目標的人身觀等等。其實都是一些小孩什至大人也要學習的東西，像大空翼的向自己理想付諸實行，小次郎為了家人生活好些而努力，三杉淳要克服有病的身體等的人物性格都是正面的，人生不應該太過灰暗。現今的社會無論是大人或小孩，有些遇到了生命的錯折便會放棄什至求死，實在令人覺得可惜。在下經常覺得漫畫也是一種表達的方法，看漫畫時也要思想內容。如果有些正確的便應該學習，不正確的引以為介，所以家長應該關心子女的讀物和給予正確的思想。糟了！不知不覺越講越遠，下期會再繼續講這套漫畫。

PS：曼聯在歐洲聯賽冠軍盃八強第一回合作客和皇家瑪得利賽和，希望下回主場可以最勝。

TEXT：SAKURA KI

時雨的VIRTUA世界

香港人對待格鬥遊戲的態度

由今期起，赤目黑龍的四格漫話將會由小弟接手，以後請多多指教。

作為一個格鬥遊戲的愛好者，筆者會在這裏和大家分享一些圍繞格鬥遊戲的事，而今期的主題則是香港人對格鬥遊戲的態度。

香港人打街機「無品」是人所共知的，不少玩者在輸掉後，只懂得去埋怨對手「用屈招」，又或者將對戰者臭罵一頓，甚至喊打喊殺。這些幼稚的行為，實在是有辱格鬥遊戲的精神。

首先希望大家明白，格鬥遊戲之勝負大都是決定於玩者之間的實力，這包括了戰術、反射神經、指令入力和系統知識等。當中一個香港人經常忽視的，是系統知識的部分。香港人在研究遊戲基本系統上，一直都不大上功夫。一旦敗了給一些熟悉系統的玩者手上時，不少人就冠以「屈機」之名予這些玩者。例如筆者在玩《VF3》時，就被人罵過十數次，原因是筆者在使用直拳（P）之後立即用DASH IN用投技。這個3D格鬥最基本的戰術，竟然被人稱做「屈撻」！實在是令人哭笑不得。

要知道遊戲是人做的東西，始終是有機會出錯的。筆者對於玩家利用遊戲上的盲點來作武器絕不反感。相反，筆者更認為這是發現這些盲點的人應得的，因為他們有心去研究遊戲的構造，所以應視它們是努力的成果。（下期續）

TEXT BY隨風

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：華麗舞姿

遊戲：THRASKER SK8 機種：PALY STATION

提供者：《遊戲誌情報組》

大家玩《THRASKER SK8》的時候是不是為了創做新花式而感到很辛苦呢？要做什麼花式才能得到高分數呢？不如看看一些華麗的花式休息一下，順便找找創作的靈感，從而做出更有趣的花式吧！這個秘技的使用方法十分簡單，只要在選人後，輸入名字時輸入「beesuitguy」，到遊戲開始後就會有美美的花式看囉！





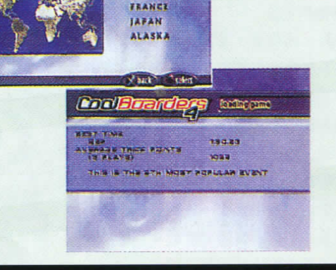




彈艙2：隱藏關卡呀！

遊戲：COOL BORDER 4 機種：PALY STATION

提供者：《遊戲誌情報組》





這隻滑雪GAME好玩是好玩，不過好像太少版圖了，只得那五個！現在終於找到隱藏關卡了，不過各位玩不玩到，就要看閣下的技術及耐心了！只要把遊戲中的五個關卡全玩破就可以得到。而且此隱藏版圖很難，因為整個過程都不能犯錯，否則‥嘿！



彈艙3：乜都有D

遊戲：GOLF PARADISE 機種：PALY STATION 2

提供者：《遊戲誌情報組》

這隻頗受好評的GOLF GAME原來也有不少秘技，相信喜歡此作的朋友一定很開心。除了可以使用幾個隱藏人物外，亦可以到不同的地方打球，相信使用悪技後會令遊戲性增加不少。

使用オルデソ・シヨタール	在故事模式中，於「國際ジユニアカツプ」過後會出現在「ストローク」
使用ステイーブン・オールドマン	在故事模式中，最終目的是「マスタメンペリウム」
用具的變更	把L1、L2及Δ掣同時按著，再用十字掣選擇
在屋頂上打	在選場地時L1、L2及SAVE、LOAD同時按
シヨツト早點到	在シヨツト後按○







彈艙4:《RRV》隱藏要素多蘿蘿

遊戲：RIDGE RACER V 機種：PALY STATION 2

提供者：《遊戲誌情報組》

《RRV》這隻不論在PALY STATION 2上抑或在賽車遊戲上都是一隻勁作，相信各位日日夜夜都在磨練自己的駕車技術吧？今次介紹幾個有關《RRV》的秘技，讓大家玩得更盡興。不過要使用這些秘技都有一些難道，各位要加油喲！

PAC-MAN模式　當完成3000KM之後，就有可能出現此模式。這個模式除了敵人強多了之外，亦多了很多于同種類的車，每架都是這個模式獨有的！怎樣？有沒有興趣向3000KM挑戰？

99 TRIAL　完成「DUEL BATTLE ROYAL」後或是行走了999KM後就會出現的模式，此關的要求是要在同一條賽道上行走99次，真是少一點集中力也不行！











彈艙5:小遊戲?

遊戲：JACKIE CHAN STUNTMASTER 機種：PALY STATION

提供者：林偉龍

這隻「成龍GAME」不知道多不多人玩呢？以成龍個樣作賣點的確新鮮，不過此終是普通的3D格鬥GAME。如果有小遊戲玩，不知各位會不會覺得比賽吸引？使用醉拳模式時過了下水道後會看到一個開著的箱子，之後進入樓梯就可以玩到小遊戲了！



彈艙6:未講完架!

遊戲：VIRTUAL摔角2~王道繼承~ 機種：NINTENDO

提供者：《遊戲誌情報所》

上次為大家介紹過的《王道繼承》隱藏人物其實是未講完的，上次只講了大概一半，現在，就為大家介紹其他的隱藏人物吧，去表！

ボウ・ラツセン	在「王道繼承」模式中，使用バーフエク並在「スーパーパワーシリーズ」之後的特別試驗中勝出。
クレイジー・ジヨーカー	使用シングル・タツグ10個回合後便會出現。
アステカ・ドラグーン	バイソン、シーザー及ミニ・ドラグーン合計使用次數為15次以上後就會出現。
アミーニ稻村	在「王道繼承」模式中使用NSW到最後，在「ドーム大會」後的特別使合中勝出。
ザ・ジヤツカル	在「王道繼承」模式中，於「フアン感謝デー」及它之後的特別試驗中勝出便會出現。
大山仲道	在「王道繼承」模式中使用林，於「サマーアクシヨンシリ」後的特別試驗中勝出。
千葉倫太郎	在「王道繼承」模式中使用仁王田，於「フアン感謝デー」及它之後的特別試驗出勝出。
ゴードソ・クライ	在「王道繼承」模式中使用千倉、大山及稻村，「スーパーパワーシリーズ」完了後便會出現。
仁王田　剛	「王道繼承」模式中使用DAW，在「サマーアクシヨンシリーズ後的特別試驗中勝出。
辻原嘉幸	「王道繼承」模式中，使用調查團的選手於「ジヤクシヨントシリーズ」後的特別試驗中勝出。



彈艙7:賽道賽車出晒來

遊戲：TOP GEAR RALLY 2 機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌情報組》

覺得慢慢把賽道及賽車玩出來很麻煩嗎？那這個秘技一定很適合你，只要輸入指令就會令所有賽車賽道出現。在開始畫面中按「L、C↑、+←、L、L」，之後就可以慢慢選擇自己喜歡的車子了！





GP樂園

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。（由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數）

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：95～123期

遊戲名稱　刊載期數

街頭GAME霸王 ZERO

Text：綠毛小春

好好玩 試版有得玩！

《Dance Mania X》試版到港！





早前於AOU 2000 AMUSEMENT EXPO中初次公開之《Dance Mania X》，當時開發度為40%，不過已經引來成村人試玩，各位讀者都想試一試睇過有幾好玩係唔係？查實呢隻GAME已經有試版到港，而且亦於灣仔馬師道遊戲機城都試玩了一陣子，反應仲相當唔錯，如果閣下想玩的話就要留意喇，於機城試玩之後就會到觀塘裕民坊寶聲娛樂城一樓LOST GAME繼續進行，至於正式有貨返就應該係七月先至有，想快人一步操機的話就要行快兩步喇！

有得玩可惜又收返！

DC版隻《THE TYPING OF THE DEAD》大家有無玩呢？其實呢隻GAME係街機版有先，不過由於「血腥」及「閃光」問題，所以被電檢列為禁GAME；不過最近小弟就收到風話佐敦「屈神是基舖」出現過呢部機，而且仲有唔少機友、OL試過，反應超好不過就玩唔到好多日，事關電檢效率唔知點解咁高，唔到一個星期就出警告信，搞到宜家機都收埋，全世界無得玩，認真無癮！



大家齊簽名 爭取延長時間！

其實不論係機舖老闆或是機友都覺得遊戲機中心營業時間相當有問題，如果可以的話當然就開通頂啦！講返轉頭先，其實幾年前政府因為治安理由，所以立例管制遊戲機中心營業時間由多由早上八時至零晨十二時；初時由於經濟不俗，所以未見有第一時間之影響，不過近年經濟滑落，大部份中小型遊戲機中心開始頂唔住，有見及此，LICENSED AMUSEMENT GAME CENTRES TRADE ASSOCIATION LTD.(簡稱LAGA)就為機舖發起一個簽名運動，幫港九各界機舖爭取營業時間延長至零晨二時，所以如果各位見到有呢個簽名運動的話，就簽多兩個名啦！

遲D有巴士過你玩！

SEGA隻《CRAZY TAXI》好玩多人玩唔洗多講，最近新料就話唻緊會有巴士大家玩，而呢隻GAME其實係逆移植自去年Dreamcast推出之模擬駕駛遊戲《東京BUS案內GUIDE》，至於開發方就SEGA協力製作，所以水準方面相信點都有返咁上下。順帶一提就係SEGA現正製作另一模擬DJ之音樂遊戲《Crackin'DJ》，採用TURN TABLE操作，不過暫時就唔係有太多資料，各位繼續留意進一步報導啦！





打鼓有貨返 四月有得玩！



如果閣下自問係一個音樂迷的話，就一定要留意各大遊戲機中心喇，事關今個月就會返新打鼓機《Drum mania 2nd MIX》、新結他機《Guitar Freaks 3rd MIX》以及搓碟機《beatmania II DX 3rd STYLE》，想快人一步操呢幾隻音樂GAME的話，最好就留意以下幾間遊戲中心：觀塘LOST GAME、灣仔遊戲機城、尖沙咀金星遊戲機中心。



今期 GAME SHOW 特別多！

4月21日Gameplayers.com個GAME SHOW唔知大家有無去呢？暫時唔提呢個SHOW有幾正幾好玩，反正本文出街之日都已經玩完，但係錯過今次個SHOW而又想睇有乜GAME SHOW的話就要留意喇，事關SNK就會於本月25日於西九龍中心行比賽，包括有《KOF 99》、《餓狼》同埋《SNK VS. CAPCOM頂上最強》等等，如果想去睇的話就記住係正午十二點開始喇；另一方面，LOGO跳舞社團(應該係組織)就同太田、機城同埋太子遊戲機中心等等合辦一個《KEYMANIA》比賽，而總決賽就會於4月29日假德福廣場舉行，如果想去睇睇高手表演的話，記得中午十二點正到場啦！





經過了多期的空白，今期的「老殘遊戲」又是由小弟負責，說起來，做「老殘」其實也算是一份優差，而且玩回兒時那些遊戲（尤其是名作）的感覺也蠻不錯呢！說回今次的作品《北斗之拳》可說是原哲夫的成名作，就連現時KONAMI在街機市場上亦以《北斗之拳》名義推出了《PUNCH MANIA》，可見他們對《北斗之拳》這名字抱有很大信心。

北斗之拳



呀打！呀打！呀打⋯⋯

製造商：	TOEI ANIMATION CO.,LTD
發售日：	1987年
售價：	5800日圓
容量：	ROM
FC／ACT／2P	

令人感動的童時回憶

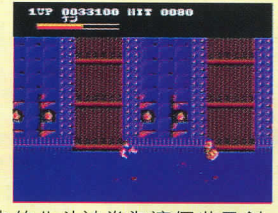
對於筆者來說，FC版《北斗之拳》實在可說是令人感動的作品，因為這是當年筆者跟機買的第一個FC遊戲。雖然只是FC遊戲，但仍無損其遊戲性，特別是當中的暴力感，絕對可納入動作遊戲的殿堂級位置。

故事背景

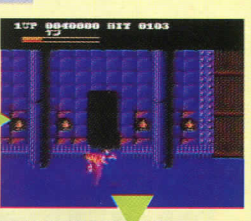


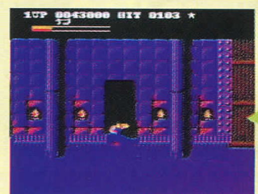
１９９Ｘ年，全世界受到核子戰爭的洗禮，天地變得海枯石爛、天崩地裂，舉凡地球上一切的生命都接近絕滅的地步。很慶幸的是，人類並沒有因此滅亡，但世界卻再次淪為暴力支配的時代，唯有力量才是法律‥‥然而，在這個紛亂的時代裡流傳著一個傳說-「世紀末救世主」拳四郎是北斗神拳最強承繼者，繼襲了二千年歷史及一子單傳的神秘暗殺拳法。這個熱血男子正為這個世紀末點亮曙光，創造世界的新秩序。

遊戲概要





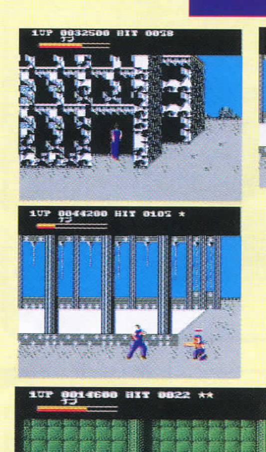




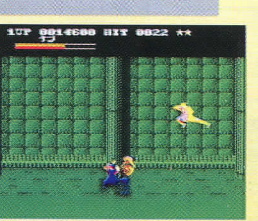


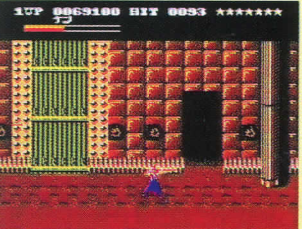
基本上，整個《北斗之拳》系列共有七集，而此作則是系列中的開山作品。說回遊戲方面，《北斗之拳》的世界觀設定十分簡單：在唯有力量才是法律的世界中，「世紀末救世主」拳四郎以擁有二千年歷史的北斗神拳為這個世界創造新的秩序‥‥遊戲操作十分簡單，玩者只須不斷打倒沿途的敵人，並把每個STAGE的把關BOSS打倒便可。途中每當玩者擊倒一名敵人，該敵人便會「爆體」而亡，此時玩者便要跳起取得由敵人體內「爆」出來的「星」，只要取得七粒星拳四郎便會「爆衫」，同時他的整體能力亦有所提昇。

遊戲特色









另外，此作與一般橫向動作遊戲不同，若玩者只一直向前行，可能很久也未能到達BOSS處‥‥其實，遊戲中是有不少「門扉」是可進入的（在前按↑＋AB同按便可），而這些「門扉」更是通往BOSS處的捷徑。當然，這些較短的攻略路線是依著一定法則，胡亂的「見門就入」則只會不停的繞圈。以下則會刊出每個STAGE的最短攻略路線：

STAGE 1：最初之門扉→第4之門扉
STAGE 2：第2之門扉→第2之門扉→第2之門扉
STAGE 3：最初之門扉→第3之門扉→隱藏之門扉→第2之門扉→第2之門扉→第2之門扉
STAGE 4：「一本道」式攻略（即係直落無分支）
STAGE 5：第3之門扉→隱藏之門扉→隱藏之門扉→第3之門扉→最初之門扉→最初之門扉

目標！WORLD CUP優勝！！

TEXT：IKI

足球網頁介紹篇



話咁快，兩個星期又過去喇！以下，又係「網上起步點」的時間。在上一期「起步點」中，在下作了一次有關《Cyber Formula》及《Slam Dunk》兩套作品相關的網站介紹，大家又點睇先？不過在就唔多滿意了，因為實在介紹得不夠全面。結果，在下於今期便決定以專題形式介紹一(多)套曾在坊間掀起絕大熱潮的作品(←保証是無人不曉)，而今期介紹的這套動畫，更是足球Fans必看的作品！今次，筆者將會刊登多個與《足球小將》(日文原名《CAPTAIN TSUBASA》)及有關足球的相關網站，希望各位《足球小將》Fans及足球迷也都喜歡。

《足球小將》相關網站

TSUBASA HOUSE

http://ix.sakura.ne.jp/~yoshi2/TSUBASA-HOUSE/

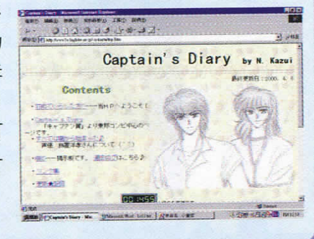
內容非常詳盡的網頁。在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內包含《足球小將》以及原作高橋陽一的作品一覽。各位對研究《足球小將》有興趣的Fans也大可Click進此網頁一看。留意這是一個日文網頁。(LV0以上選項須成為會員始可進入)



CAPTAIN'S DIARY

http://www5a.biglobe.ne.jp/~n-kazui/top.htm

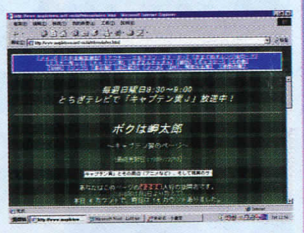
一個資訊豐富的《足球小將》網頁，其網頁內容包含了不少人物介紹(如火野龍馬)，以及鈴置洋孝(為小志強／紫龍／九能帶刀配音)的資料。各位有興趣的Fans大可Click進此網頁一看，留意這是一個日文網頁。



MAPLE TOWN

http://www.mapletown.net/~oishi/tubasa/index.html

基本上，這個網頁可謂是專為岬泰萊FANS而設，在這個網頁內包含了《我是岬泰萊》的原創小說故事、以及《足球小將》TV／OVA版的TITLE集、CD TITLE集和圖片庫。各位有興趣的Fans也大可Click進此網頁一看。留意這是一個日文網頁。



RISKY PARADISE

http://www.ink.or.jp/~pingu/

基本上，這個網頁可謂是專為若島(健威)FANS而設，在這個網頁的最大特色是ILLUSTRATION GALLERY內有不少讀者提供的若島畫像，各位請先有心理準備，有興趣的Fans大可Click進此網頁一看。留意這是一個日文網頁。



SCUDETTO

http://www3.sppd.co.jp/nishiyan/scudetto/index.htm

一個專為三杉淳FANS而設的網站，在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內包含了有關三杉淳FANS CLUB介紹，以及SUPER LINK庫。各位三杉淳Fans不容錯過。留意這是一個日文網頁。

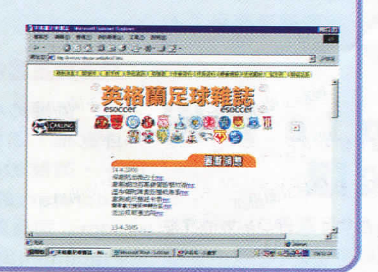


其他足球相關網站

英格蘭足球雜誌

http://esoccer.uhome.net/index1.htm

基本上，這個網頁可謂是專為英格蘭足球迷而設，在這個網頁內包含了英格蘭的最新消息、歷史、球隊、球員、聊天室和留言板。留意這是一個中文網頁。



意大利足球迷天地

http://www.soccerunion.com/

這個網頁可謂是專為意大利足球迷而設，在這個網頁內包含了世界盃、義大利、英格蘭、西班牙、法國和德國頂級足球聯賽以及歐洲三大盃賽，更有中國甲A聯賽。留意這是一個中文網頁。



永遠的阿根廷

http://www.geocities.com/Colosseum/Goal/2044/

這個網頁可謂是專為阿根廷足球迷而設，在這個網頁內包含了介紹阿根廷足球資料、歷史、歷屆世界盃表現。這亦是一個資訊極豐富的網頁，留意這是一個中文網頁。



德國足球網

http://members.xoom.com/garywoo42/index.htm

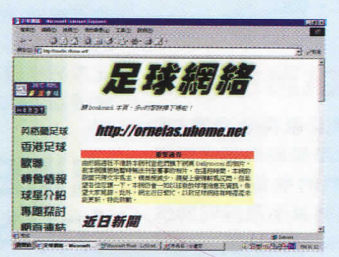
基本上，這個網頁可謂是專為德國足球迷而設，在這個網頁內包含了德國的球隊、聯賽、球員資料及照片。留意這是一個中文網頁。



足球網絡

http://ornelas.uhome.net/

這是一個資訊極豐富的網頁，其內容包羅有，網頁內包含了香港、英國和歐洲足球賽的資訊以及相關球星的消息。留意這是一個中文網頁。



足球歷史

http://www.fortunecity.com/wembley/upton/66/home.htm

這網頁的內容包羅有，網頁內包含了足球大事年表，盃賽及經典球員介紹。各位對於足球歷史有興趣的Fans，千萬不要錯過此網頁。留意這是一個中文網頁。



香港曼聯非官方球迷會

http://manutd.sportnet.org.hk/frame.htm

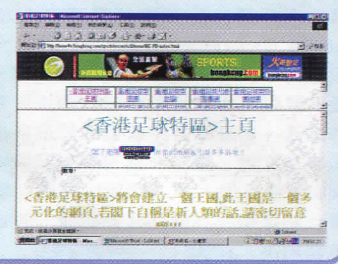
基本上，這個網頁可謂是專為曼聯足球迷而設，在這個網頁內包含了曼聯的賽況、球員資料和球隊歷史等資訊。留意這是一個中文網頁。



香港足球特區

http://home4u.hongkong.com/sports/soccer/erikhome/HK-FB-index.html

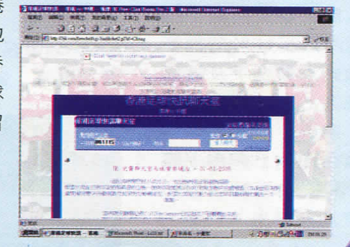
在這個網頁內內，其內容包羅有，網頁內包含了每月設一主題供愛好香港足球的網友投票，並設有談天室。留意這是一個中文網頁。



香港足球快訊聊天室

http://3jk.com/freechat/cgi-bin/jkchat2.pl?id=Chung

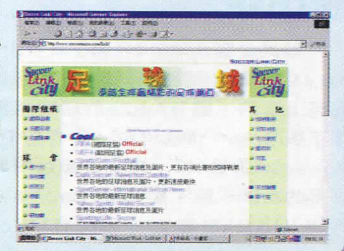
這個網頁可謂是專為香港足球迷而設，在這個網頁內包含了留言板，讓各位分享對香港足球的意見。各位香港足球的Fans，不要錯過此網頁。留意這是一個中文網頁。

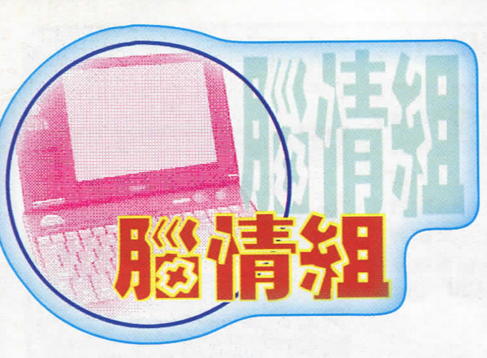


足球城

http://www.soccerunion.com/link/

這是一個資訊極豐富的網頁，其內容包羅有，網頁內包含了列有各國足總及球會的LINK UP集、歐洲三大盃賽及各國聯賽戰果。留意這是一個中文網頁。





Net2Phone將隨Netscape出貨

Net2Phone公司於週三宣布，其軟體將包含在AOL所推出的Netscape 6瀏覽器中。於週三推出了Netscape 6測試版的工具列上，有一個名為「Net2Phone」的按鈕，可以讓使用者直接用電腦打電話到全球各地，不管對方用的同樣是電腦，或是一般的傳統電話。(IKI)

AOL打算塑造無所不在的網路世界

America Online Inc.想要擴張它在網際網路上的存在並進入你的家庭之中。AOL執行長Steve Case在4月5日於他的Internet World主題演講中做了兩項重大宣布：備受期待的Netscape瀏覽器6.0版的正式推出，並且是以開放來源的Gecko引擎為動力，另外則是與Gateway Inc.簽訂合約共同開發櫃臺裝置，它將可提供「立即存取」來讀取AOL服務的自訂版本。(IKI)

網際網路進入第二代改革

在最近美股大跌，網際網路所象徵的新經濟時代恐將破滅的狀況下，AOL執行長Steve Case強調網際網路已經進入第二階段，在不久的未來，消費者將會感受到更互動、更穩定且更行動數據化的技術進入人們的生活，未來世界中影響人類最多的科技產品將是電話、電腦、電視與影音設備，這四個Box將提供人們不同於以往的功能，讓商業行為透過網際網路延伸到辦公室與家庭的每個角落。(IKI)

Apple推出Mac OS 9修正版

蘋果電腦公司於4月初正式推出Mac OS 9.0.4版。與這個經過除錯的加強版作業系統同時上市的，還有Apple的新硬體產品，如修正版iBook、iMac DV、及名為"Pismo"的PowerBook G3等。在此昇級版中，添加了許多的功能，除了加強型FireWire、萬用序列埠(USB)軟體之外，還有Mac OS的Sound Manager修護工具。然而，Apple卻輕率地於三月間在網站上公布了它的測試版，使這個名稱為Minuet的作業系統正式上市之前，用戶就已經先一步取得新產品了。(IKI)

續・Apple推出Darwin 1.0版

蘋果電腦公司於4月6日宣佈Darwin 1.0版正式上市。這款產品與Apple即將上市的商用作業系統Mac OS X相同，都是由FreeBSD與MACH 3.0作為主要架構。Darwin 1.0支援核心延伸式開發者配套工具(KDK)，用於開發驅動程式與可負載模組，並允許程式設計師在PowerPC及英特爾的產品下作業。(IKI)

NEC推出20.1英寸彩色TFT液晶顯示屏

NEC將於2000年6月上市20.1英寸彩色TFT液晶顯示屏"NL128102AC31-02"。其畫面像素為1280×1024點陣，屬於高端產品。可顯示1677萬種顏色。換算成CRT畫面后其尺寸相當於22英寸～23英寸。可以用於圖像設計以及DTP等用途。(IKI)

換128Mbit DRAM條時候

128Mbit的DRAM現貨價格在世界3大市場開始降低。而64Mbit產品的現貨價格則趨於上升，也許不久它們的單價會顛倒過來。DRAM生產廠家正在將其生產線轉向生產128Mbit產品，其取代64Mbit位置之期已近在眼前。(IKI)

INTEL推出家庭網路設備

英特爾於4月6日推出了二款無線家庭網路設備。這二項產品使用無線電頻率，允許數台電腦在同一條網路傳輸線上作業，共同分享週邊設備，如印表機等。在價格方面，使用萬用序列埠(USB)的款式售價為119美元，外接於筆記型電腦的PC卡型售價則為129美元。(IKI)

中國上網費用偏高

根據國內報刊的一項調查指出，超過60%的國內民眾認為，較低的上網費用對中國網路的發展極有幫助。國內只有10%的電腦有上網能力，在資訊方面的消費還不及世界平均水準的四分之一，極高的上網費用是造成這種窘境的原因之一。不過，國內的電信費用即將大幅降低，將來在國內上網每小時的實際費用是人民幣6元。但電信費用仍然偏高，以北京居民的月平均所得為人民幣1,000元計算，如每天上網半小時，每月需花費人民幣90元，佔所得9%，比例仍然太高。(IKI)

Amazon.com進軍歐洲

美國的Amazon.com於當地時間3月30日宣布，正式啟用設在荷蘭的客戶服務中心。荷蘭的Economic Affairs State Secretary的Gerrit Ybema以及Amazon.com公司負責國外業務的高級副總裁Deigo Piacentini出席了開業典禮。Amazon.com公司通過該服務中心向在購物網站www.amazon.co.uk、www.amazon.de的顧客提供服務。同時也為www.amazon.com的歐洲顧客提供服務。(IKI)

《A列車》一代重現江湖

Artdink在4月7日「十五週年紀念系列」活動中，發表了4月28日將發售Windows版的鐵路模擬遊戲『A列車第十五週年紀念復刻版』。因為是第十五週年紀念系列，用來紀念該公司成立已經十五週年了，所以以特別價格重新推出了該公司的代表作─《A列車》，提供給鐵道迷或是《A列車》懷舊迷們來享受經營一個鐵路公司的夢想，這款模擬遊戲的系統，是由玩家設計軌道路線，並安排列車的行車時間順序，以及相關客車或貨車運量的調派，因為融合個公司經營的概念，因此此系列作成為往後該類型遊戲的模範始祖。售價為3800日圓。(IKI)

充滿日式RPG味道的《Diablo》？



去年，美國Gamespot受邀去參觀一款由Acclain發行具日本風格的RPG遊戲。這款遊戲叫做《Throne of Darkness》，玩家操控一個為城主復仇的的角色。Acclaim說實際上有些參予過《暗黑破壞神》的美工，參予這個遊戲的製作。但是，過了數月後，Acclian取消發行《Throne of Darkness》，所以開發公司Click Entertainment需要找到一家新的發行公司。結果，Sierra Studios現在取得了這款遊戲的發行權。從畫面上看來，這款遊戲有一點《Diablo》(台譯：《暗黑破壞神》)的味道。《Throne of Darkness》將在2000年下半年發售。







BY隨風

小魔女帕紀

發售商	大宇資訊
發售日	預定四月
遊戲類型	SLG
系統需求	WIN95/98



成為新一代魔女

「嗎哩嗎哩空～」小時候常常在電視上聽到這句説話，還有很多事事萬能的魔女們。每當這個時候，內心就會不其然地想「假如這個世上真的有魔女，而且更把她的能力送點給我，那多好喲！」當然，這個世界並沒有魔女，不過如果各位真的想試試做魔女的滋味，這隻遊戲也是不錯的選擇。

可愛的小魔女－

在遊戲中玩者將扮演魔女帕紀，可是她並不是萬能的魔女。小小的帕紀因為母親病倒了而要擔起照顧家中的責任。除了要努力賺錢支持家中經濟外，亦要四處找尋新的魔法材料。當然亦要有好的技術才可以提煉出高質數的魔法藥品了！這一切一切，玩者可以做到嗎？

集經營育成於一身－

帕紀的家經營著一間魔法店，當各位調配出不同的魔法品後就可以放在門面中售賣，賣的時候要注意放的位置及存貨量喲！受歡迎的貨品當然要多做一些，以及放在當眼位置，跟玩模擬遊戲一樣！另外，魔法品調配的成功與否跟小帕紀的健康情況有著很有關係，要讓她休息喲！



新的材料，新的提煉－

製造魔法品時要使用不少的材料，當材料用光光後就要到鎮上或城外去找尋材料，亦可以跟不同的人聊聊打以達到宣傳之效。當各位找到新的魔法材料或新的魔法品後，帕紀隨身攜帶的記事簿會有紀錄，各位可以儲滿整本魔法圖鑑嗎？大家要努力經營自己的魔法店，成為世上最受歡迎的小魔女！





BY隨風

初戀之白色情人節

高中時代最美好回憶

發售商	遊戲橘子
發售日	發售中
遊戲類型	養成
系統需求	WIN95/98

純白的高中生活，總有很多不同的回憶，不論是好的、壞的、開心的、難過的。除了校園生活外，想為自己的感情生活畫上新的色彩嗎？高中二年級的開學，至三年級的情人節，這二年的時間中，各位可以找到最愛，跟她共譜一段唯美的愛情戀曲，寫出最精彩的一頁。



要求多多！－

不論各位的誠意有多真，可是一無事處的話，也是不令女主回頭看看。投其所好，訓練她喜歡的項目，會發覺當你遇到她的時候，她的評語會變得很不同呢！當然其他科目也不能太差，要如何分配呢？另外休息時候多點去女孩喜歡的地方，有可能有機會跟她傾談一下，窺探她內心的秘密。



以情信打動她的心！－

即使是在同一個校園中，可以見面的時間也不會太多。可是突然邀請她去約會又太唐突了！何不先以書信的交流，讓她知道你的心意。把日常生活的點點滴滴寫下來，跟她分享每一個細節。在長久的書信攻勢下，相信她總有一天會願意跟玩者更進一步。



約會事件不可缺！－

跟女主有一定親密度後，就可以進行約會了。約會的成功與否跟玩者的回答有很大關係，回答不好的話，女角會變成更討厭玩者呢！另外當玩者跟女角的親密度到達一定程度後，就會發生特別事件，當中有很多美美的圖片，各位可以在相簿中尋回這些美美的回憶。最後的事件當然就是跟女角告白，可能還可以跟她們結婚，白頭到老呢！





BY隨風



STONEAGE 石器時代

千人一起回到石器時代

發售商：華義國際
發售日：3月15日
遊戲類型：ONLINE RPG
系統需求：WIN95/98

ONLINE GAME現在已不再算是新鮮事，連《UO》這個「老祖宗」也說要出二代了，其實製造商又怎能不努力呢？隨著《萬王之王》的推出，中文化的遊戲也漸漸增加，今次介紹的《石器時代》亦是一個例子。雖然一開始伺服器設於日本，不過既然廠商表示會在香港設SERVER，那有興趣的朋友不妨期待一下。

怎樣去ONLINE？一

《石器時代》的最大特點就是玩者除了要控制自己之外，還要控制各位的寵物。遊戲一開始玩者就會得到自己的寵物，當然在遊戲中所遇到的其他動物玩者也可以想辦法把他變成自己的所有物，亦要努力提升它們的忠誠度，否則它們是不可以在戰鬥中幫助各位的。在不斷的戰鬥中，玩者跟寵物的能力都會有所提升，各位有閒錢的話可以幫自己或寵物買些新技術及配備，可以令戰力大增喲！



PK不再存一

喜歡和平的玩者一定很討厭存在於遊戲世界中的PK們，他們為了一己之私就到處傷害無辜的人。不過大家大可以放心，因為這個遊戲並沒有PK的存在，亦不會死亡。如果各位想跟別的玩者比試一下，可以直接要求對方跟自己對戰，或者參加村中的比賽。有一點要留意的是，各位輸了的話寵物的忠誠度會降低，所以如果沒有能力者，就「冇咁大個頭，就唔好戴咁大頂帽」喇！





突然其來的戰鬥一

普通的ONLINE GAME的戰鬥是當玩者看到可攻擊物體便走過去作直接攻擊，可是這一種方式未免太悶了，而且可以避過敵人，一點也不刺激。而《石器時代》的戰鬥方式在ONLINE GAME來說幾新鮮，因為玩者會在移動的時候突破遇到敵人，之後便立即進入戰鬥畫面，緊張吧？如果玩者不相信自己的能力，可以找一些高LV的人組隊，一起在這個危險的時代探險。

BY隨風

天神之子阿土 gump

可愛阿土要為父報仇！

可愛阿土要為父報仇！

電腦遊戲一直都沒什麼太多的ACT遊戲，這對喜歡動作遊戲的朋友的確不太公平。今次的《天神之子阿土》屬於比較可愛的那一類遊戲，即使像《超音鼠》那類。玩者控制著阿土在不同的版圖上探險，體驗不同地方的文化。各位，有興趣跟阿土一起探險嗎？

發售商：歡樂盒
發售日：發售中
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

小小阿土已喪父一

小阿土出生沒多久母親已去世，小小的阿土雖然並不明白，不過也會感到悲傷。幸好阿土的父親玉帝給予了阿土無限的疼愛，令阿土成為一個幸福快樂的小朋友。可是好境不常，可惡的魔王因為妒忌他們父子之愛，所以派手下把玉神殺死，更把小阿土扔到人間！傷心的阿土長大後決定為父報仇，開始了他的旅程‧‧

版圖多多任你數一

阿土為了打敗大魔王，一路上遇到很多敵人。不同的場景有著不同的危機。在中國、日本、美國、埃及、冰山‧‧等地方，每個地方都會有不同的難關等著阿土，而且在最後亦有魔王的直屬下屬阻止阿土前進。什麼北極熊、死神、食人族，不論各位想得出或想不出的人都是阿土的敵人，隱藏在暗處等著攻擊阿土。在四面楚歌的情況下，阿土可以成功嗎？





不向命運低頭一

阿土雖然有很多不快樂的往事，可是卻還是勇敢的面對。不經意露出可愛表情的阿土，令人忍不往想好好疼疼他。不論是移動時、等待時或是受攻擊時，阿土都會露出生動的表情，再加上優美的樂曲，各位會因此而忘了四周的危機，而放鬆一下呢？





Sea Dogs
新料陸續有！

發行商	Bethesda Softworks
發售日	予定2000年
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98



TEXT：IKI

Bethesda Softworks最近在網上為大家送上了一些《Sea Dogs》這款遊戲的最新遊戲畫面。這是款在角色扮演遊戲中參雜了策略成分的遊戲，玩者在遊戲中將操控十七世紀加勒比海上的海盜船。玩者在玩這款遊戲時，是藉由一位站在甲板上眺望遠景的船長來得到視野。玩者必須以3D第一人稱視角去作戰，並在公海上追逐玩者的敵人，以增加遊戲的變化，就如同《Cutthroats》(台譯：《割喉島》)或是《Sid Meier's Pirates》(台譯：《大海盜》)一樣！





雜了策略成分的RPG

然而，《Sea Dogs》並不只是單純的在海上航行而已，玩家將需要處理資源的管理問題、簽訂貿易協定、條約談判、以及持續注意確定他們在通過加勒比海時的名聲。Bethesda完本計畫在1999年終前推出《Sea Dogs》，但是由於研發過程的延誤，而使得遊戲往後延遲到了下一年。《Sea Dogs》將會在今年夏天先在俄國推出，並且會在幾個月之後在美國出售。

MageLords
絕對有機會一炮而紅之作！

一家新成立的遊戲製作公司—Kinesoft，最近宣布了一款幻想式戰略遊戲《MageLords》，並預訂將於2001年發售。

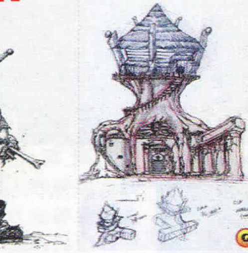
發行商	Kinesoft
發售日	予定2001年
遊戲類型	戰略
系統需求	WIN95/98

TEXT：IKI











遊戲特色

整體來說，《MageLords》遊戲有幾項不錯的特色。如：遊戲將會有如史詩般的戰爭，像是於廣大原野上展開最後的肉搏戰；有著非常棒的畫面，包括從人類到怪物的3D角色模型，這中間有一些巨人族、妖精及惡鬼；還有作戰計畫等等。

故事

《MageLords》的故事是發生在第四紀元(Fourth Age)末期，玩家們扮演的是利用法術捍衛正義的魔術師們。不可避免的，這些魔術師們逐漸渴望擁有權力，並為他們領土的統治權而開戰。身為這群厲害的魔術師之一，你必須建造你的王國，指揮軍隊來擊敗你的對手，並在最後的大決戰中獲得勝利。

Crimson Order
大人做大事！

除《MageLords》外，Kinesoft於近來又公開另一款新遊戲，名為《Crimson Order》。在遊戲中，玩家身處於26世紀並扮演Mark Prophet，有著重大使命必須要完成。在遙遠的人類殖民地中，名為Tan'Kahr的外星種族與人類中的叛徒合作，征服了殖民地的人們。在遊戲中，玩者將要領導地下反抗運動，解放殖民地內的人們。

發行商	Kinesoft
發售日	予定2001年
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

TEXT：IKI

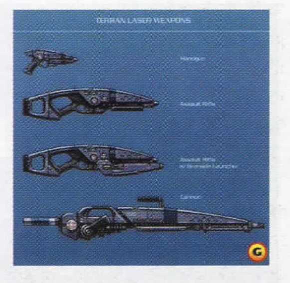
遊戲故事



《Crimson Order》最大特色在於遊戲的故事情節。你將需要管理並指揮你的小隊，每位成員都有其特殊技能。此外，你將率領你的部隊與外星人展開激烈廝殺。特別要注意的是，你所對付的外星人都被附與相當強悍的人工智慧。而且遊戲中的世界是隨著玩者行動而有不同變化的巨大環境。最後一點，《Crimson Order》將會提供多人連線模式。而《Crimson Order》預計於2001年上半年發售。







TEXT：IKI

深入介紹聖騎士！

發行商：Blizzard
發售日：予定2000年
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98





聖騎士簡單的說就是裡面最強的職業。有極高的生命值、攻擊力、多種武器，可說是致命的戰士。此外攻擊性及防禦性的聖光，讓聖騎士更加的具有威力。

聖騎士的能力



聖騎士所有的能力都是支援性的。他有戰鬥能力、防禦聖光(defensive auras)、以及攻擊聖光(offensive auras)等等。初期的戰鬥技巧是犧牲打和盾擊。犧牲打每次會減少玩家八分之一的生命值，但換得將近兩倍的攻擊力及較高的判定。技巧經驗值的提昇有助於增加攻擊力及判定。而盾擊則是用盾牌來撞擊敵人使其受傷且暫時暈倒。 技巧等級昇到三級時，聖騎士會有聖光電擊(holy bolt)、衝撞(charge)、以及連打(zeal)。聖光電擊可攻擊殭屍或是為同伴治療，能力隨等級提昇。衝撞則是跑步型攻擊。但最棒的還是連打了，玩家可以一次連打敵人數次。剛開始一次能攻擊兩次，但技巧提昇一級就可以增加一次攻擊機會。例如四級的話，玩家可以連打五次，每次的判定還不斷提高。如果玩家被五個敵人圍攻時，聖騎士會以超高速轉身同時攻擊所有敵人。如果只是面對一個敵人，那玩家就會連砍對方五刀。使用連打配上雙手武器是非常理想的，因為連續攻擊將彌補攻擊速度慢的缺失，並且能有雙手武器的距離優勢。







更高的技巧



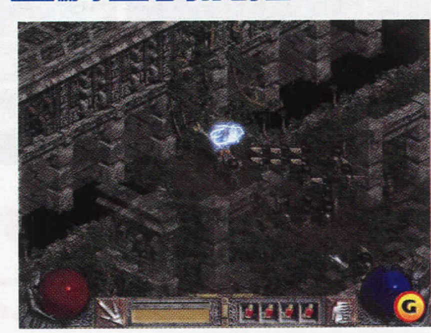


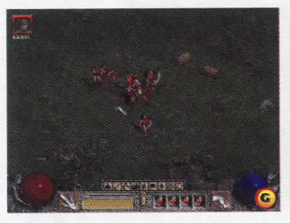
聖騎士的聖光超棒的，因為不需要法力且有持續的作用。最早的攻擊聖光是提高威力，能加強自己及對有的攻擊力，更高的技巧將增加更多的破壞力。接下來的技巧是神聖火焰(holy fire)和防護罩(thorns)。神聖火焰會成圈狀圍繞在玩家身旁，攻擊附近的敵人。更高的技巧會增加距離以及攻擊力。防護罩則是很好的防禦魔法，應為其會反彈敵人的攻擊在敵人自己身上。初期只能反彈210%攻擊，但每昇一級將會增加40%的反擊力。如果玩家在配合連打的話，一整個房間的敵人都不是問題。沒被玩家連打攻擊到的敵人，也會再攻擊時遭到兩倍、三倍、甚至四倍的反彈攻擊。最終的攻擊聖光是神祐攻擊(blessed aim)，每一級的提昇將大大提昇攻擊判定。





聖騎士的魔法





防禦聖光剛開始看起來並無攻擊聖光好用，但是同樣也不耗費法力，除了禱告會耗費法力來換取生命值的持續恢復。總共有防禦火焰、冰塊、以及閃電的攻擊，同時也有增加防禦判定的聖光，以及能供夠消除中毒及詛咒的魔法。

總括



在beta版中，聖騎士看起來非常的強。其攻擊聖光非常有用，配合上戰鬥能力，幾乎是擁有了力敵千軍的能力。聖騎士也是個多人遊戲時的好角色，因為其聖光可提升隊友的攻擊、防禦能力，並且能夠回覆生命值。



Vampire: The Masquerade Redemption

我和殭屍有個約會？

發行商：ACTIVISION
發售日：予定2000年夏季
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

一直以來，世界各地也流傳著有關吸血鬼的傳説，而人類對此傳説也樂此不疲，可不是麼？君不見坊間有不少以吸血鬼為題材的電視、電影、甚至遊戲？以下，筆者亦會介紹一隻以吸血鬼為題材的電腦遊戲。

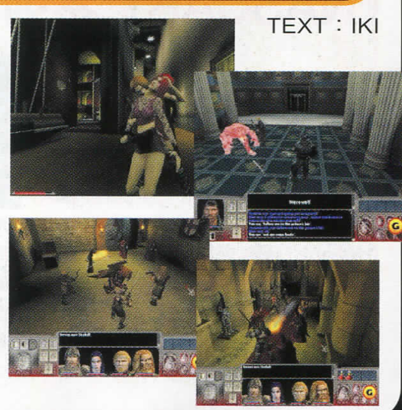


故事內容

在《Vampire: The Masquerade Redemption》遊戲中，玩家身為吸血鬼獵人Christof，身上並帶有好喝的血液，所以吸血鬼可真是希望在你的身上咬上那麼一口。當你不小心被咬到時，體內將開始在正義及邪惡之間的糾纏。八百年來，你旅行過威尼斯及巴黎，也就是説，玩家將身處於一個大型的動作角色扮演遊戲裡。

華麗的圖像表現

遊戲的引擎是由Nihilistic公司開發的，優越的圖像表現展現出遊戲的懸疑及恐怖氣氛。《Vampire: The Masquerade Redemption》是最近最受矚目的遊戲。如果這些圖片及電影讓你驚奇的話， 那就等著暑假遊戲上市了。



Motocross Madness 2

讓你感受飛車的快感！

發行商：MICROSOFT
發售日：予定2000年4月
遊戲類型：RAC
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

Microsoft和Rainbow工作室最近開發中的《Motocross Madness 2》已推出了beta版本。在一開始的時候，遊戲就跟原來的《Motocross Madness》非常相似，但是在奔馳了幾分鐘後，遊戲的改進開始明顯的浮現了。



遊戲特色

這個遊戲主要的特徵是從幾家機車製造商(例如：Honda、Suzuki和Yamaha)得到許可的越野電單車。你將可以從每家製造商選取數種等級的電單車，包括250cc、400cc和500cc幾種等級。多邊形運算在地形、選手和機車上的提升是最值得注意的部分，這結果無疑的使這款遊戲能和其他的模擬遊戲一爭長短。

遊戲將如期推出？

現在遊戲已經進入了beta階段，預期將會在發售預定表上四月的發行日如期推出。各位前作FANS或各路高手到時將必會有一番精彩的龍爭虎鬥。

VENOM

點解故事橋段咁似《SPICIES》

發行商：GSC Game World
發售日：予定2000年年末
遊戲類型：STG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

在最近某一個週末，本刊在網上發現了一款名叫《Venom》遊戲的遊戲畫面，這是一款由GSC Game World目前尚在研發中第一人稱視角的射擊遊戲。《Venom》的場景設定在不久之後的地球上。一顆由飛過地球上空慧星所掉落下來的隕石當中，夾帶著外星人種的胚胎，並且在撞擊地球表面之後產生了奇怪的傳染病。這種疾病使人類的腦部長出了腫瘤，但事實上，這卻是外星人使用人類來當成宿主的生命孵化形式。

為乜打餐死？

玩家在遊戲中扮演C-Force，這位擔負起對抗外星游牧民族入侵防衛單位的隊員。協助玩者的是電腦操控的同僚隊員，您可以藉由簡單的控制介面來給予他們命令。遊戲中使用Vital Engine ZL 3D這套引擎來進行開發，這是由俄國程式設計師團隊Nephilims所研發的。《Venom》預計將會在今年的年終推出。





NASCAR Heat

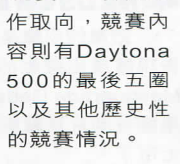
《NASCAR》系列最新作！



Hasbro Interactive最近展示了由Monster Games正在開發的賽車遊戲《NASCAR Heat》之最新進度。Monster Games是由前Papyrus創始人Rich Garcia所自組的公司，曾經在1998年開發過Sierra Sports的《Viper Racing》(台譯：《風馳電掣》)。該公司目前正在開發的《NASCAR Heat》，將會面對另外數款模擬遊戲：由Papyrus開發的《NASCAR Racing 3》(台譯：《雲斯頓賽車3》)、以及突然冒出的競爭者，由EA Sports所開發的《NASCAR 2000》(台譯：《那斯卡2000》)。

遊戲模式

《NASCAR Heat》這款遊戲與其他同類遊戲最大的不同是它的Beat the Heat挑戰模式與Race the Pros單人遊戲模式。挑戰模式是由36場任務型態的駕駛關卡所組成，可以分為六個階段，每個階段有六場競賽。每一場的難度都會逐漸增加，當每場都通過之後，才可以向下一階段挑戰。而在競賽的本身則是著重於NASCAR比賽，並採用動作取向，競賽內容則有Daytona 500的最後五圈以及其他歷史性的競賽情況。



發行商：Hasbro Interactive
發售日：予定2000年夏季
遊戲類型：RAC
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

挑戰最速紀錄



在Race the Pros模式，Monster Games則取得了所有雲斯頓盃的跑道中所有賽車手的最佳紀錄。在這裡玩者將可以藉由對抗以他們的最佳紀錄所設計的「鬼魂車」(GHOST)模式，向成為雲斯頓盃中的最佳車手挑戰。NASCAR的冠軍Bobby Labonte擔任《NASCAR Heat》的技術顧問，他將會在這個模式中提供玩家所需的駕駛技巧建議。《NASCAR Heat》目前預計將於今年夏天在PC上推出。

Dracula：Resurrection

打倒巨惡！德古拉伯爵！！

發行商：Interplay
發售日：予定2000年5月
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

《Dracula：Resurrection》是一款以Bram Stoker的著名的小說為背景的遊戲，玩家扮演著小說中的英雄人物Jonathan Harker，面對著一個神秘的事件。

遊戲內容

在此事件中，玩者的妻子Mina於七年前遇見德古拉伯爵，當時德古拉伯爵正在倫敦，「他」(一算是人嗎？)攻擊了玩者的妻子，之後便離開前往位在Transylvania的城堡。經過長久的潛伏期，玩者的妻子現在已經快要成為吸血鬼的一份子了，而玩者只有30天的時間可以救她。玩者所面臨的是一個被卓古拉伯爵所侵擾的世界，故必須靠著智慧與勇氣才能對抗「他」。

TEXT：IKI

遊戲特色

這款遊戲有著可以讓玩者融入這個恐怖氣氛的故事劇情、電影水準的過場動畫、令人印象深刻的主題音樂、用以瀏覽四周環境的獨特Phoenix VR技術、完美結合2D與3D圖像的遊戲畫面，讓您無時無刻都專注於遊戲中，不會輕易離開座位。這款遊戲的Windows版本將於2000年5月推出，而MAC版本則是在2000年6月推出。

Giants

不比《MDK》遜色的動作遊戲！

Interplay最近向外界公布了他們一款新的動作遊戲—《Giants》的遊戲畫面。這款遊戲是由曾製作《MDK》的Planet Moon Studios，經過數年的開發而成的。雖然玩家在遊戲中可以分別扮演三方的角色—「外星Meccaryn特戰隊」、「女sirens」(或叫 Sea Reapers)、或是「巨人Citizen Kabuto」—而其中巨人也就是這款遊戲最大的賣點。



種族特色

一如其它同類型遊戲一般，遊戲中每個種族都有自己的特別能力：Meccaryn特戰隊可以使用未來的先進武器，並有隊友的協助；天真的Sea Reaper、Delphi具有魔法能力；而巨人則有超大的體型及力量。

遊戲畫面

Interplay對於這個遊戲採取了閉口不談的態度，而這款遊戲仍舊持續開發中。Interplay向外界公布了其中5張新的遊戲畫面。本刊會繼續為讀者報導有關這款遊戲的新消息。《Giants》應該將會於今年第三季發行。

發行商：Interplay
發售日：予定2000年第3季
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI



TEXT：IKI

Atlantis 2

尋找失落的古文明！

發行商：Cryo
發售日：予定2000年
遊戲類型：AVG
系統需求：WIN95/98

有關亞特蘭提斯(Atlantis)的傳說已經多次被移植到電腦遊戲的世界，如何在眾多遊戲之中吸引玩家的注意，則必須要有一個與眾不同的切入角度。法國遊戲公司Cryo於1997年曾經推出一部根據此一消失的大陸與文明所製作的冒險遊戲《Atlantis》(台譯：《亞特蘭提斯》)，從外星力量與地球文明遭遇的假設出發，大獲好評。現在，Cryo再度推出遊戲續集《Atlantis 2》，邀請玩家再度進入亞特蘭提斯的傳說之中。





遊戲背景



遊戲的時間背景發生在一代的故事結束之後數千年。儘管亞特蘭提斯文明早已消失，但開創此一輝煌文明的光明與黑暗力量依然存在，並且伺機而動。西元1051年，天空中驟然出現一顆晨星『巨蟹座超新星』，地球各地均感受到這個異象帶來的不祥預兆。此時，玩者扮演一位名為「天」的年輕人，是體內承載著光明力量的光明使者。天也感受到這股力量的召喚，因而開始了他的溯源之旅。在西藏，藉由水晶的守護者之助、玩者將分別造訪此一時期的愛爾蘭、中國與猶加敦『位於中美洲』，並且在最後進入夢之國度香巴拉，幫助光明與黑暗力量合而為一。這股力量所帶來的文明能否延續下去，就有賴玩者的智慧了！



更大的自由度

在遊戲前段，玩者可以分別在愛爾蘭、中國與猶加敦三個地點進行探險，並且可以視玩家需要，隨時在這三個地點之間來去穿梭，大大增加了遊戲的自由度。遊戲並可以同時儲存五個不同玩者的遊戲進度。而每一段的遊戲內容均與該地的文化背景緊密結合，玩家將與愛爾蘭神話傳說中的人物相遇、進入中國的陰曹地府，向顢頇無能的地獄官員求得千年靈芝，以及為了捍衛城市人民的存亡面對馬雅文明的善惡神祇考驗。設計者以這些神話傳說為基礎，將之融入遊戲的互動謎題之內，讓玩者在玩遊戲之外，也能對這些文明有更進一步的瞭解『國內的玩者可以看看歐洲人是如何認識與想像古中國，也是一種樂趣』，是遊戲的一大特色。



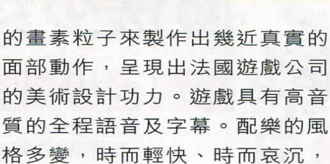




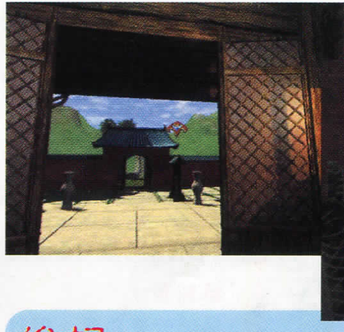
體貼玩家的操作

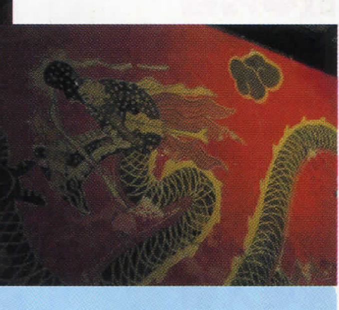
遊戲的畫面是採用預先繪製的高解析度圖形，並採用Cryo最新開發的Omni-3D立體視像技術，營造出可讓玩家３６０度自由旋轉的虛擬真全３D場景。第一人稱的視角與直覺的界面設計，讓玩者不由得迷失在想像世界的夢幻實境之中。而超過六十種的人物各個繪製的栩栩如生，尤其在面部特寫方面運用相當多的畫素粒子來製作出幾近真實的面部動作，呈現出法國遊戲公司的美術設計功力。遊戲具有高音質的全程語音及字幕。配樂的風格多變，時而輕快、時而哀沉，與多樣化的場景成為絕佳的搭配。而操作方面，本遊戲是屬於單手遊戲『一隻手操作滑鼠就夠了』，由於設計小組對操作方式盡量簡化，玩家們幾乎不需學習即可對本遊戲上手，算是相當體貼玩家的部分。











後記

Cryo多年來在冒險遊戲的市場耕耘不輟，近年來發行了如《Atlantis》、《Ring》(台譯：《魔戒》)、《Faut》(台譯：《浮士德》)等作品，頗具好評。歐洲遊戲的特色正在於除了華麗的畫面之外，還散發出濃厚的文化氣息與知性趣味。此次的《Atlantis 2》更是Cryo累積了多年的經驗之後所推出的年度大作，值得各位玩家細細品味。

銀河英雄傳説VI

銀河歷史又翻過新一頁！

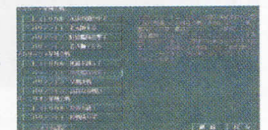
- 發行商：日本Bothtec
- 發售日：2000年4月14日
- 遊戲類型：SLG
- 系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

《銀河英雄傳説VI》是以日本名作家田中芳樹撰寫的暢銷小説《銀河英雄傳説》為基礎的戰術模擬遊戲，該作品亦改編為漫畫、卡通錄影帶等素材，受大眾歡迎。原著中共計有百餘位人物，田中芳樹對於這些角色的細膩刻畫，特別是透視其內心世界、及情感交織的矛盾處等，均使人印象深刻，也因此這部小説歷久不衰，遊戲本身更推出至第6代了。



不止忠於原著的劇情



遊戲中忠於原味的態度，讓喜歡這部小説的FANS們將自己化身為劇中主角，與銀河中的名將們，共同經歷各種情感糾葛、報仇野心、實現理想等感受。而根據不同個性的提督的戰鬥方法、攻擊能力也有所不同，這對戰局構成很大影響。此外，本作亦追加了有別於「史實」的架空原創劇情，讓FANS有更大新鮮感。

展現艦隊戰鬥的臨場感



遊戲中無論是「伯倫希爾」旗艦、或「休柏利安」旗艦，即使是一般軍用旗艦、攻擊航空母艦、巡航艦、驅逐艦等，所有艦隊戰鬥畫面，都運Polygon來製作3D CG動畫。不僅有著絕佳的質感，更給予玩家絕大的震撼力！

更具變化的戰鬥陣勢



遊戲中強調重現原著中許多戰役的臨場感，因此各戰役的數據都盡量沿用原著所述。如何運用這些僅有的資源以贏得一連串征戰的勝利，玩家們必須具備更優異的戰術技巧，挑戰性亦隨之提昇！其他諸如加入軍隊士氣及疲勞度等心理因素，以及更多樣的指揮命令，讓玩家有充分的選擇彈性，激發玩者的作戰策略和軍事天才。而玩者更可透過INTERNET與朋友同時對打，遊戲中，玩家可同時與最多6名朋友對打。透過INTERNET劇情模式，玩家與朋友可選擇帝國軍或同盟軍，進行3對3的對疊，又或聯合一起與電腦分出高下。只要任何一方達到勝利或失敗的條件，遊戲便結束了。

兩軍陣勢

帝國軍



「常勝的天才」賴恩

其它



同盟軍

「不敗的魔術師」楊威利

其它

魔法少女大作戰

絕對老少咸宜的大富翁！

- 發行商：日本南風樓
- 發售日：予定2000年5月
- 遊戲類型：棋類
- 系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

「大富翁」大家也玩得多了，但不知大家又有否玩過以魔法美少女為角色的「大富翁」？以下介紹的《魔法少女大作戰》正是以「大富翁」形式進行的遊戲，當中的3位主角正為收集地圖上的「女神卡片」，而展開一場奇妙的冒險旅程。

故事內容



話説騎著「掃把」的蜜兒是一名魔法少女，由於她的性格使然，最近她又告失戀了。這時，她手上的「神之戒指」(—其實是她從前拾回來的)突然出現了一隻妖精，並告訴蜜兒這戒指可引出「女神卡片」的魔力，而只要集齊所有「女神卡片」便可實現所有願望(—X珠？)，而為了改變自己的性格、為了跟失戀告別，蜜兒便展開了她的冒險旅程‥‥

登場人物



蜜兒

經常被指「天生遲鈍」，為了改變自己的性格而展開她的冒險旅程。



芭莉卡

雖然外表美麗，但有點兒壞心眼，據知為了「讓胸部變大」而收集「女神卡片」。

小雛

魔法學校的留學生，成績優良卻嫌語言課程學分不夠，現正被狐狸精附身。

遊戲特色



遊戲故事將在4個世界內進行，分別是「現世界」、「惡魔界」、「機械界」和「神靈界」，在每個世界的出口也有一名漂亮的女孩作把關。除了蜜兒外，還有芭莉卡及小雛也會加入這爭奪「女神卡片」的行列。另外，玩者在遊戲中可透過魔法石來使出魔法，以擲出想要的點數，亦可在沿途拿到各種道具，用以阻礙對手的前進，甚至是盜取對手的道具和卡片。最後，每當玩者取得一張「女神卡片」時，遊戲中會出現其CG畫面，其質素也甚高呢！





TEXT：小璘



聖靈機Rayblade



為了不消失而戰的戰士

Scenario 1
迷走與錯綜複雜的平常（迷走と錯綜の日常）

Scenario 2
異世界亞加魯提亞（異世界アガルティア）

Scenario 3
少女的決心（少女の決意）

Route A

Scenario 4
富蘭姆亞祿古的雨下不停（フラムエルクの雨は降り止ます）（選擇「やり過ごす」）

Scenario 5
新的鼓動（新たなる鼓動）

Scenario 6
變革的氣息（変革の息吹）

Scenario 7
100年前的亡靈（前編）（１００年前の亡霊（前編））

Scenario 8
100年前的亡靈（後編）（１００年前の亡霊（後編））

Route B

Scenario 9
出擊！里保菲（出撃！リーボーフェン）（選擇「攻撃する」）

Scenario 10
銀狼（銀狼）

Scenario 11
在劍煌之名下（剣煌の名のもとに）

Scenario 12
於悲傷的那方（悲しみの向うには）

Scenario 13
100年前的亡靈（前編）（１００年前の亡霊（前編））

Scenario 14
100年前的亡靈（後編）（１００年前の亡霊（後編））

Scenario 15
平靜的假期（穏やかねらざる休日）

Scenario 16
重遇的心（巡り会うココロ）

Scenario 17
現在在那裏的理由（今、そこにいる理由）

Scenario 18
寧靜的熱情（静謐な情熱）

Scenario 19
往正確的方向（正しい方向）

Scenario 20
約定（約束）（選擇「王都へ行く」）

Scenario 21
利用者、被利用者（利用するモノ、されるモノ）（選擇「施設へ行く」）

Scenario 22
Burst Planer（バースト･ブラーラ）

Scenario 23
孤高的來訪者（孤高の来訪者）

Scenario 24
新的潮流（新たなる潮流）

Scenario 25
完整的缺陷（完璧なる欠如）

Scenario 31
下次的來者（次に来るもの）

Scenario 32
不被希望斷定者（望まれぬ裁断者）

Scenario 33
心之水滴（心のしずく）

Scenario 34
瘋狂肖像（狂える肖像）

Scenario 35
存在的價值是（存在の価値は）

Scenario 36
命運的交差點（運命の交点）

Scenario 37
拉線者（糸お手繰るもの）

Scenario 38
斬不斷的羈絆（断ち切れぬ絆）

Scenario 39
何謂人（人であるということ）

Scenario 40
曙之終結（曙の終焉）

Scenario 41
不能完成的約定（果たされぬ約束）

Scenario 42
父親和女兒……（父と娘と……）

Scenario 43
越過明示的地方（展開されし場を越えて）

Scenario 44
心在遠方（心、遥かに）

Scenario 45
往明日的約定（明日への約束）

Scenario 46
彷徨的結局（彷徨の果てに）

Scenario 47
邁向各自的未來（それぞれの未来へ）

END

Scenario 26
創始之箭（始まりの矢）（選擇「ヨークへ」）

Scenario 27
動搖的心（揺れるココロ）

Scenario 28
最後之騎士（最後の騎士）

Scenario 29
被清算的過去（清算されざる過去）

Scenario 30
Burst Planer（バースト･ブラーラ）

Scenario 48
那奇跡的去向（その奇跡の行く末は）

Scenario 49
不幸的幸福（不幸せな幸福）

Scenario 50
為誰的思念（この思い誰かためにに）

Scenario 51
斬不斷的羈絆（断ち切れぬ絆）

Scenario 52
黑太子（黒太子）（選擇「大統領官邸制圧部隊へ参加」）

Scenario 53
何謂人（人であるということ）（選擇「王都潜入部隊へ参加」）

Scenario 54
父親和女兒……（父と娘と……）

Scenario 55
只是，為了那思念（ただ、その思いのために）

Scenario 56
越過明示的地方（展開されし場を越えて）

Scenario 57
心在遠方（心、遥かに）

Scenario 58
往明日的約定（明日への約束）

Scenario 59
彷徨的結局（彷徨の果てに）

Scenario 60
邁向各自的未來（それぞれの未来へ）

END

Scenario 1 迷走與錯綜複雜的平常

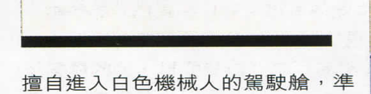


這天是4月8日，在一個到處也開滿櫻花的春天裏，過着普通學生生活的透夜與同學晃一郎在約定好於2天後一同與女孩子約會後，就一同放學，可是，他們在學校裏遇到一件在現實生活中根本沒可能的事，就是發現在他們的眼前竟然兩架體積龐大的機械人從天上出現！



看來，這兩架機械人即將要展開大戰，為了安全起見，透夜於是便決定與晃一郎逃離現場。

正當要離開之際，機身橙紅色的機械人將白色機身的機械人擊倒，控制住白色機械人的機師還從駕駛艙內掉了下來，原來這機師只不過是一位年紀與透夜差不多的女生來的！突然，那橙紅色的機械人又再次作出攻擊，這次的攻擊引起了爆炸，由於透夜擔心晃一郎的生命安全，便



初期戰鬥部隊：透夜
勝利條件：破壞敵人
失敗條件：？？？



擅自進入白色機械人的駕駛艙，準備與橙色機械人作戰了。

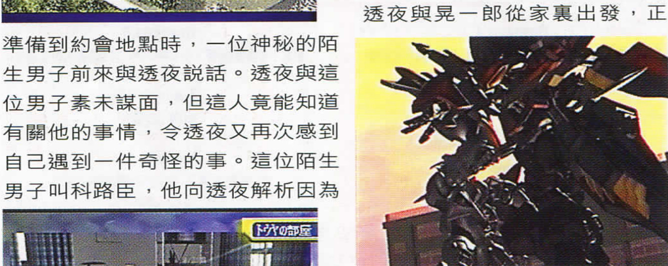
經過一番操控測試後，透夜終於也清楚知道控制機械人的方法。而在這時，駕駛這機械的女孩就與透夜作出通訊，她見透夜懂得控制其機械人，在沒辦法之下唯有叫他代為將敵人擊敗了。

經過一連串的攻擊後，戰事終於完結(勝負不俱)。透夜雖然努力地操控着機械人，但他最後仍被敵人擊倒……

透夜從驚叫中嚇醒，當他聽到收音機廣播，知道原來今天才是4月8日，剛才只不過是發夢。正當他感到安心、並打算起床的時候，眼前突然一黑，他沒有理會究竟發生何事，就穿好校服準備上學。在無意之間，他發現於「夢中」所受的傷竟然在真實中還留有痕跡及痛楚，令他開始懷疑機械人一事是否發夢。

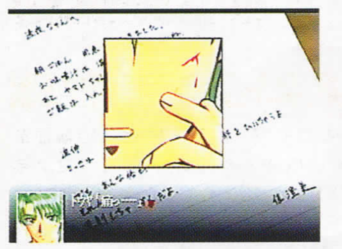


這時，透夜再次眼前一黑，這感覺使他感到很不舒服；與此同時，門鐘突然響起。來探訪透夜的人是晃一郎，他來的目的是打算與透夜一起赴約。透夜聽後感到萬分奇怪，因為他剛剛聽收音機説今天是4月8日，但當他再返回睡房看日期，他的確是看到今天是與晃一郎約會的日子，究竟是什麼原因呢？



透夜與晃一郎從家裏出發，正準備到約會地點時，一位神秘的陌生男子前來與透夜説話。透夜與這位男子素未謀面，但這人竟能知道有關他的事情，令透夜又再次感到自己遇到一件奇怪的事。這位陌生男子叫科路臣，他向透夜解析因為其因果定律產生了變化，所以他會因自己變成一位不屬於這個世界的人而逐漸消失，而科路臣就是來協助他不會消失。不過想令自己消失也要付出代價的，科路臣帶同了一張契約，透夜需要簽下它才可得到科路臣的協助；透夜無可奈何下，就簽了那張契約，並與科路臣乘車到青木原樹海了。

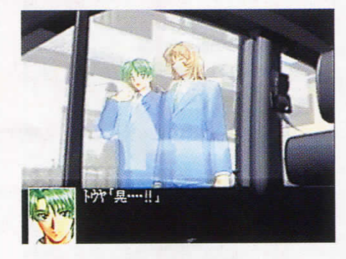
在乘車途中，科路臣與透夜繼續談論因果定律變化所產生的後遺症，從中科路臣提到另一個世界「亞加魯提阿」的事，而這就是透夜即將要到的世界。







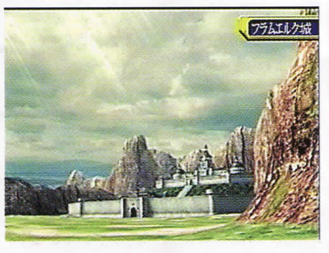




Scenario 2 異世界亞加魯提阿

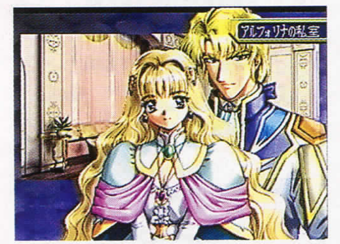


這個名為「亞加魯提阿」的世界，是科路臣所屬於的地方，它是約於4000年前創造出來的另一個世界；那裏除了有亞加魯提阿人居住外，亦有像透夜般因果定律產生變化的人居住。



至於為何他們的因果定律會產生變化，科路臣也不是太清楚，他只知道在他們的世界曾於3年前所發生的爆炸，與109年前所發生的名為「《謝＝奧圖》的恐怖」事件有點相似。「《謝＝奧圖》」其實是一架古







代的武裝兵器，這兵器擁有強勁而恐怖的力量；109年前的「《謝＝奧圖》的恐怖」事件，就是因為有人想阻止壞人利用《謝＝奧圖》來進行「亞加魯提阿人類之淨化」的陰謀，所以才發生了一次強大的爆炸，這爆炸竟然令《謝＝奧圖》消失至無影無蹤。如今在3年前所發生的一次同類型強度的爆炸，令亞加魯提阿人也擔心是否《謝＝奧圖》復活，而這亦是科路臣相信因果定律變化有很密切的關係。為了要保護自己的世界，科路臣就很想夜能伸出援手……說到這裏，他們也來到通往亞加魯提阿的地方青木原樹海了。

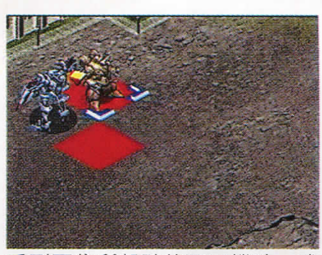
來到青木原樹海，透夜發現之前曾遇見的女機械人駕駛員，原來她叫天王寺亞依，她亦是與透夜一樣是因果定律異變的人。由於科路臣還有事要辦，所以亞依就負責將透夜與及其相依唯命的小貓Yamato帶到亞加魯提阿世界去了。

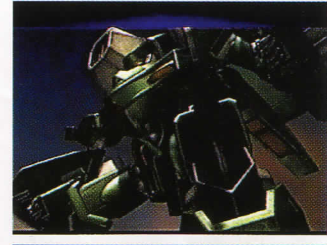
於一處名為「富蘭姆亞祿古城」的地方裏，亞加魯提阿皇國的王子洛迪斯正與約古女王雅露芳蓮娜談論亞加魯提阿的和平，他們也非常擔心恐怖事件再次發生，所以亦寄望新來到的透夜能協助他們。

另一方面，亞依和透夜剛好來到亞加魯提阿世界，而迎接她們的人是一位亞加魯提阿人「尤美露．艾雅魯．古菈絲奧」，為了歡迎透夜來到新的世界，尤美露就帶他執務室介紹約古的宰相「歐祖華特」給他。宰相一與透夜見面，就立刻將需要透夜與他們聯同，並駕駛着機械人「聖靈機」去對付《謝＝奧圖》一事說出來，不過透夜好像對這世界的安危並不關心，他不明白為何非要他的協助不可。正在他們爭論之際，一位擁有紫色頭髮的少女與一位保護着她的警衛「菲爾．珍．巴里安」來到執務室，原來這少女是設計聖靈機的設計師，亦是亞加魯提阿皇國的第一公主「茜梨卡．蘭尼埃度．米斯天娜」。當她知道透夜並無心協助她們，就帶他參觀由她所設計的聖靈機，看看會否令他改變主意。



「嗚嗚~~」突然傳出來的警號，原來有恐怖組織《時代之曙》將由亞依操控的聖靈機「玭莎露」盜走，為了奪回自己的聖靈機，亞依就駕駛着另一架聖靈機與敵人戰鬥。當透夜看到亞依所駕駛的聖靈機時，感到十分驚訝，因為那就是他之前看過的那部白色的機體。經過茜梨卡解析，他才知道這機體叫「積爾科」。





可能敵人實在太強勁，亞依不小心就被由敵人「霸健」所操控的機械人擊倒，而情形就好像透夜初次遇到亞依時一樣，她從駕駛艙內掉了下來！於是，透夜就將自己行李和Yamato交給亞依代為保管，並好像之前一樣乘上積爾科駕駛艙內，與敵人戰鬥了。



初期戰鬥部隊：透夜
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：我方全滅

成功將敵人擊敗後，戰場上又出現了2部更強勁的敵機，由於透夜要保護亞依她們，不得不站着掩護她們，因而令透夜面臨被敵機擊敗的危機。幸好在這危急的時候，在敵機後方出現2部協助透夜的聖靈機，才能把敵機趕走解決困境。

戰鬥完結後，透夜就來到手術室前探望亞依的傷勢，她的傷勢並沒有大礙，但受重傷的卻是小貓Yamato。牠是因爆炸而受傷的，經過醫生格邦搶救後，Yamato將需要將內藏改為人工內藏才能延續生命，可謂不幸中之大幸。

於亞加魯提阿的某處，有多位身份神祕的人在談話，他們發現到其進行中的陰謀比預期中快。另外，他們亦正為了取得一顆結晶而準備命人奪取……至於剛才在城內搗亂的恐怖組織《時代之曙》，由於行動失敗，他們亦決定進行下一個破壞行動。



Scenario 3 少女的決心

由於在一日之間發生得太多事情，所以當透夜得知Yamato手術成功後，便不支倒地。在昏迷中，他夢到在他小時候親眼見到其父母被炸死時的情形，之後，他就被這恐怖記憶驚醒。透夜醒來後，發現有一把陌生的聲音向他說話，而這聲音竟然是出自Yamato口中！原來格邦在手術時加了一些特別儀器，令牠可以說話。

不過，現在不是詳談的時候，因為洛迪斯王子與茜莉卡公主要返回亞加魯提亞皇國，因此在尤美露帶透夜等人到接見室與亞加魯提亞皇國王子等人道別後，就繼續與約古女王「雅露芳蓮娜．艾路．易斯坦修」談論她們所面對的危機。她們從移動要塞《里保菲》的偵察得知，發現位於古勒思些路的山谷內有多部武裝兵器的反應，為了查明真相女王就希望亞依她們能到那裏查證一下；至於一向也不想參加戰鬥的透夜，終於也願意協助一同解決危機。女王為了眾人的安全起見，就將一顆可以帶領他們的「共鳴結晶」交給透夜，跟着透夜等4位聖靈機操控員便和身為鍊金學聖協會一等學士主席的尤美露一同出發了。(取得話題：「一等學士主席」(使用對象：尤美露))

在透夜他們飛行途中，發現有屬於積古里姆的機體向他們的方向移動，但它們卻未有資料紀錄，所以尤美露擔心它們的行動目的。同行的聖靈機操控員艾薩與古羅比斯認為畢竟現在還未知道對方的行動目的，為免有所誤會，所以暫時也沒有必要與它們作正面交鋒；而他們現在應做的事，就是要盡快與《里保菲》會合。可是亞依卻不認同艾











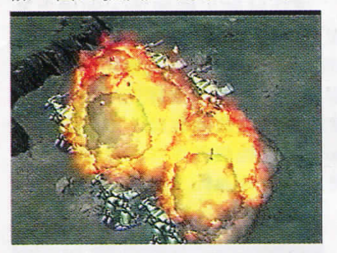


薩他們的意見，她恐怕它們是由要攻入城的敵軍所操控，為了安全的理由，她們應前往攔截它們。尤美露聽到各位的意見後也不知所措，所以她亦想聽取透夜的意見才作出行動。(選擇「讓對方通過(やり過ごす)」↓亞依好感、信賴度↑古羅比斯、艾薩信賴度，進入Route A／選擇「作出攻擊(攻撃する)」↑亞依好感、信賴度↓古羅比斯、艾薩信賴度(立刻進入戰鬥)，進入Route B)

讓對方通過：

透夜也同意艾薩他們的意見，由於小數服從多數，亞依也唯有照着眾人的意見行動。於是，他們便降落到古勒思些路山谷，並照着尤美露的命令將機體隱藏在岩石場內，及停止一切機體操作。

當所有機體也停下來的時候，亞依又再次提起剛才所遇到的神祕機體，於是尤美露就決定叫他們返回約古。大家都對於她突然提出的決定感到莫明奇妙，所以尤美露就將事情的真相說出來，其實她這樣做也是依照女王的意旨行動，但她認為事情發展至今已令女王有危險，因此就決定改變主意。就是這樣，他們便立刻返回城內。









果然，城外結集了一班機體，而身處城內約古騎士泰朗得知有敵軍準備入侵，就利用大砲將大約一半的敵軍機體擊破。以現在敵軍數目，是沒可能成功入侵城內的，於是，他們就決定徹兵。在這時候，在城外附近的一座山上，有一位身份神祕的操控員正乘坐着一架機體，觀看着富蘭姆亞祿古城外所發生的事情……

作出攻擊：

當透夜表明他想作出攻擊的意見後，贊成與反對的比數剛好是打和，古羅比斯他們唯有跟隨透夜的決定，與積古里姆的機體展開戰鬥。

初期戰鬥部隊：透夜、古羅比斯、艾薩、亞依
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：積爾科(透夜)破壞
Turn 3全體敵人受襲

將積古里姆的機體們逐一擊破後，透夜他們還是找不到任何有關其行動的主要目的，因此，古羅比斯便建議還是先與《里保菲》會合，所以他們就繼續原本的行動。





Scenario 4 富蘭姆亞祿古的雨下不停（Route A）

透夜他們在歸城途中，再次遇到積古里姆的機體，由於這次是從正面碰個正着，因此他們就不得不與機體開戰。

初期戰鬥部隊：透夜、古羅比斯、艾薩、亞依
勝利條件：無人機以外敵人全滅
失敗條件：我方全滅
戰鬥勝利：↑古羅比斯、艾薩、亞依信賴度
戰鬥完結：↑古羅比斯、艾薩、亞依信賴度(被擊破者↓)





雖然富蘭姆亞祿古城被積古里姆的機體包圍，可是雅露芳蓮娜女王卻為了不想離開人民而決定繼續留在城內。就在她作出這樣決定的時候，宰相歐祖華特的神色突然變得十分古怪，還說了一些奇怪的說話……



透夜他們為了保護女王，便於戰鬥完結後立刻趕回富蘭姆亞祿古城。然而，一切已經太遲，他們雖然已盡快返回執務室，但女王早被宰相歐祖華特刺中其腹部，衣服上還染滿了鮮紅色的血，正當他們向宰相追問時，他已脫身離開。



眾人見宰相逃離後，就立刻看女王的傷勢。她的傷勢十分嚴重，而且還奄奄一息，她留下遺言就與世長辭了。泰朗為了尊重女王生前的意旨，便懇求透夜他們能依之前的命令與《里保菲》會合，既然他們留下來也不會對女王有任何幫助，便唯有離開此地。

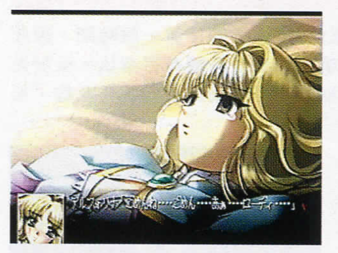


由於亞依和透夜被這個驚人





的噩耗弄致心情十分低落，所以這次離開富蘭姆亞祿古城，他們並沒有乘着自己的聖靈機，而是與尤美露她們乘坐飛行船。Yamato知道亞依非常傷心，於是便叫透夜前往安慰她。(↑亞依好感、信賴度)









Scenario 5 新的鼓動（Route A）









在貝露柯瑙研究所的私人實驗室內，一位博士「穆盧克」正為自己所研究的事與助手和其他成員爭拗着；其中更因為一個失誤，令研究中的實驗生物逃走，而這些生物正向着約古的方向移動……

亞依經過一輪痛哭後，心情已平復了一點，並累得睡着了。尤美露雖然也知道亞依非常傷心，可是為了女王不想令《謝＝奧圖》復活的願望，她亦唯有暫時放下悲痛，努力達成女王的願望。

在飛行船飛行途中，古羅比斯利用偵察器發現有生物與武裝兵器的反應，但奇怪的是，當中兩個不同的反應竟混合成一個反應來顯示。由於這反應的所在位置剛好是迎面而來，所以他們唯有先將奇怪的武裝兵器擊敗，才繼續前進。

初期戰鬥部隊：透夜、古羅比斯、艾薩
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：我方全滅
Turn 2亞依加入部隊
剩餘2個敵人時，敵人出現、菲爾加入部隊
再次剩餘2個敵人時，敵人出現、《里保菲》進行增緩
戰鬥完結：↑古羅比斯、艾薩、亞依信賴度

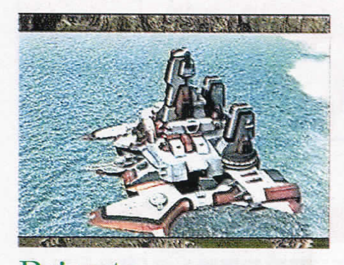
穆盧克博士的助手瑪莎看見他們所研究的實驗生物「霸魯厄密」被《里保菲》全部消滅後，將剛才的一切記錄在磁碟內，並返回研究所向博士報告了。

得到菲爾和《里保菲》的協助，透夜他們才能成功將霸魯厄密消滅；而他們亦因此能與《里保菲》會合，並在戰鬥完結後進入其內了。在《里保菲》內，他們發現除了見到菲爾外，還見到之前說返國的茜梨卡公主等人。經過茜梨卡公主的解析後，才知道原來她們從間諜情報部得知積古里姆有想作出攻擊的行動，所以其兄長洛迪斯王子就叫她和菲爾等人留在《里保菲》內。

茜梨卡公主見各位也一同來到《里保菲》，便建議返回富蘭姆亞祿古城。不過她的決定令透夜他們的心情頓時沈重起來，並向公主宣報約古女王的死訊，她們聽後都感到非常意外；但現在不是悲傷的時候，於是尤美露就提議《里保菲》先前往聖地，與另外2位聖靈機操控員「史奧謝」和「柯莉蓮」會合。

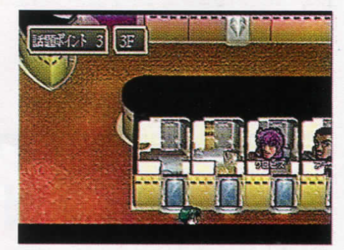
茜梨卡公主知道亞依與雅露芳蓮娜女王十分要好，也明白她的悲痛心情，所以也安慰她。雖然亞依也明白「人死不能復生」，但傷痛的感覺還未減退，不禁令公主為她擔心。(取得話題「アイを励ます」(使用對象：亞依))

至於在積古里姆國內的一個執務室內，一位紅髮的男士正與積古里姆國其中一隊軍隊的大將「洛羅史打」談論對付富蘭姆亞祿古城的事，另外還談到為洛羅史打而設的新型機體，這機體的製造過程將會於不久之內完成，令洛羅史打非常雀躍。而在此時，積古里姆國的重要人物「拜安」亦來到洛羅史打的執務室，他向洛羅史打報告亞魯加提阿現時的戰力只有三分一以下，因此若想進攻那裏的話的確是個大好機會……









Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
4F	亞依房間	亞依	使用話題「アイを励ます」，選擇任何一個回答	亞依好感、信賴度↑
3F	古羅比斯房間	古羅比斯	談話	古羅比斯信賴度↑
	艾薩房間	艾薩	談話	艾薩信賴度↑
	菲爾房間	菲爾	先於1F見到菲爾，談話	取得話題「トレーニング」(使用對象：菲爾)
2F	船艦	尤美露	談話	—
	船艦	尤美露、美也素歌、巴寧	選擇「ユミールに話しかける」、「やってもらおうかな…」	回顧以前的場面和取得話題「ユミールの能力」(使用對象：尤美露)
			選擇「他の誰かに話しかける」、「ミヤスコに話しかける」、「誰かを思い浮かべる」、「ユミールを思い浮かべる」，再次進入船艦	尤美露好感度↑
1F	第一聖靈機格納庫	菲爾、茜梨卡	選擇「セリカを探す」、「別にいいぜ」	茜梨卡好感、信賴度↑
	第一聖靈機格納庫	茜梨卡	談話	取得話題「ミレオンの故障」(使用對象：菲爾)

Scenario 6 變革的氣息（Route A）

位於某處的房屋內，逃走了的宰相歐祖華特就向主使其一切行動的人報告，原來那人命令他取得女王給了透夜的「共鳴結晶」，但他卻事敗並錯手殺死了雅露芳蓮娜女王，令那人十分憤怒，並將他推下山崖。

正前往聖地的《里保菲》，在飛行途中因為機件故障，而暫時要停泊在湖邊進行檢查及維修。由於《里保菲》將需要停留一段時間，因此古羅比斯和艾薩便決定到附近視察環境，看看敵軍有否埋伏。至於尤美露和茜莉卡等人就到機關室協助格邦，亞依則正在廚房弄食物，至於透夜，尤美露就叫他好好休息一下。









Private（1）

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
3F	休息房	亞依	選擇「手伝う」	亞依好感、信賴度↑





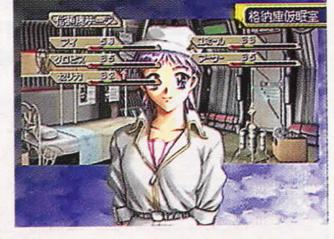


透夜在等待修理完畢時，離開了《里保菲》到湖邊逛逛，此時，女王給她的「共鳴結晶」發出一段奇怪的聲響，令透夜也不知所謂何事。之後，有一位中年男士出現，這位叫「貝隆素．標羅」的鍊金學士，問了透夜有關聖靈機的事，又與他談論有關戰鬥、殺人等話題，雖然談話內容比較古怪，但他倆亦談得十分快樂。

《里保菲》終於也修理完畢，當所有成員也返回船上後，偵察器發現有武裝兵器反應，因此他們便打算與敵人作戰了。

初期戰鬥部隊：透夜、古羅比斯、艾薩、亞依
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：我方全滅
戰鬥完結：↑古羅比斯、艾薩、亞依信賴度（被擊破者↓）

得到茜莉卡公主的發明「光學遮蔽」協助，透夜終於成功取得勝利。他們返回《里保菲》後，亞依便提議選出一位領導人作為日後方便行動，在你推我讓之下，他們終於也選出透夜成為領導人。



在亞加魯提阿的某處，那班身份神祕的人又再次開會，他們也為取不到那顆結晶而感到失望。其中一人聽聞透夜他們會到聖地，所以另一人就打算這次由他帶兵作出阻止行動……

Private（2）

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
—	—	—	開始「Private」	選擇「おっ、うまそうだな」／「ごめん、今はいい」 亞依好感、信賴度↑／亞依好感、信賴度↓
3F	休息室	尤美露	先於2F見到亞依、尤美露、茜梨卡三人，談話	尤美露好感度↑、取得話題「アーサーの才能（使用對象：艾薩）
2F	船艙	亞依、尤美露、茜梨卡	談話	—
	船艙	尤美露	完成3F事件，選擇「手伝う」	尤美露好感、信賴度↑
1F	茜梨卡房間	茜梨卡	先於2F見到亞依、尤美露、茜梨卡三人，談話	茜梨卡信賴度↑

在各奴尼魯村內，有一對母女發現有一個人倒在地上，而這個人就是……

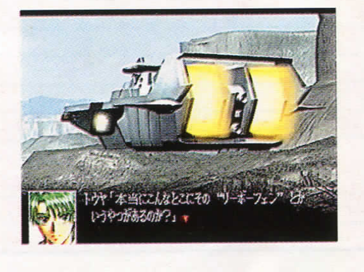
Scenario 9 出擊！里保菲（Route B）

在貝露柯瑙研究所的私人實驗室內，一位博士「穆盧克」正為自己所研究的事與助手和其他成員爭拗着；其中更因為一個失誤，令研究中的實驗生物逃走，而這些生物正向着約古的方向移動……

而剛擊退積古里姆的機體的透夜他們，正依照原本的計劃與《里保菲》會合，可是他們不斷觀察，也看不見它的蹤影，而在這時候，尤美露就看到前方有一些類似昆蟲的物體出現……

初期戰鬥部隊：透夜、亞依、古羅比斯、艾薩
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：我方全滅
擊敗一個敵人時，敵人出現、菲爾加入部隊
剩餘4個敵人時，《里保菲》進行增緩
戰鬥完結：↑古羅比斯、艾薩、亞依信賴度

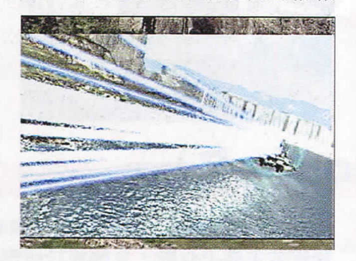
穆盧克博士的助手瑪莎看見他們所研究的實驗生物「霸魯厄密」被《里保菲》全部消滅後，將剛才的一切記錄在磁碟內，並返回研究所向博士報告了。





得到菲爾和《里保菲》的協助，透夜他們才能成功將霸魯厄密消滅；而他們亦因此能與《里保菲》會合，並在戰鬥完結後進入其內了。在《里保菲》內，他們發現除了見到菲爾外，還見到之前説返國的茜梨卡公主等人。經過茜梨卡公主的解析後，才知道原來她們從間諜情報部得知積古里姆有想作出攻擊的行動，所以其兄長洛迪斯王子就叫她和菲爾等人留在《里保菲》內。茜梨卡公主見各位也一同來到《里保菲》，便建議返回富蘭姆亞祿古城，但她們發現有黑煙從城內冒出，便立刻趕快進城進行增緩。









Scenario 10 銀狼（Route B）









經過美也素歌調查後，發現富蘭姆亞祿古城已被積古里姆的軍隊所攻陷，而他們又被敵軍發現和襲擊，因此為了安全起見，茜梨卡公主便決定暫時撤退。至於已佔據了富蘭姆亞祿古城的積古里姆軍，他們就決定明早繼續攻佔城內其他地方。

在《里保菲》上，亞依仍然為公主決定撤退一事感到不滿，不過她亦為雅露芳蓮娜女王不叫她們拯救約古人民感到奇怪，於是就吵着要與積古里姆軍作戰；可是，艾薩他們卻不認同亞依的建議，並打算前往聖地與其餘2位聖靈機操控員會合，其後再找拯救約古的辦法。

當他們正準備前往聖地的時候，美也素歌發現有武裝兵器互相殘殺，尤美露為了阻止他們在約古領土下開戰，就打算派出聖靈機將之打發了。(選擇「建議出擊(出撃を主張する)」↑菲爾、茜梨卡信賴度／「置之不理(黙っておく)」↑艾薩信賴度↓菲爾信賴度)

初期戰鬥部隊：透夜、古羅比斯、艾薩、菲爾、利迪斯
勝利條件：擊破古利柯路(修迪尼智)
失敗條件：積爾霍(透夜)破壞
Turn 2亞依加入部隊
Turn 4雅露芳蓮娜女王出現
Turn 5卡爾王子出現
取得話題：「銀の騎士レデュース」(使用對象：菲爾)
戰鬥勝利：↑亞依、古羅比斯、艾薩、尤美露、茜梨卡信賴度
戰鬥完結：↑亞依、古羅比斯、艾薩、菲爾信賴度(被擊破者↓)

得到卡爾王子的幫助，才能安全令雅露芳蓮娜女王逃離富蘭姆亞祿古城。於是《里保菲》便接載了卡爾王子、雅露芳蓮娜女王和宰相歐祖華特，由於女王受了重傷，所以格邦便帶她先到病房休養，而及後歐祖華特亦前往探望她。

至於《里保菲》的去向，為了要盡快找到緩兵奪回約古，所以他們決定先到貝露尼亞城堡救出嘉隆特和絲艾露，然後再到聖地；而本來卡爾王子亦有提議，可是就被艾薩拒絕了，他堅決的表現使各位大為不解。

當大家也各自返回自己房間休息的時候，艾薩突然前來找透夜相談有關卡爾王子的事。他認為卡爾王子有點可疑，為了安全起先，所以很希望透夜能協助他留意卡爾王子的舉動。(選擇「わかった。それとなくしてみるよ」↑艾薩信賴度／「そういうのは感心しねぇな」不變))

至於在積古里姆國內的一個執務室內，一位紅髮的男士正與積古里姆國其中一隊軍隊的大將「洛羅史打」談論對付富蘭姆亞祿古城的事，另外還談到為洛羅史打而設的新型機體，這機體的製造過程將會於不久之內完成，令洛羅史打非常雀躍。而在此時，積古里姆國的重要人物「拜安」亦來到洛羅史打的執務室，他向洛羅史打報告亞魯加提阿現時的戰力只有三分一以下，因此若想進攻那裏的話的確是個大好機會……





Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
3F	古羅比斯房間	古羅比斯	談話	古羅比斯信賴度↑
	艾薩房間	艾薩	談話	艾薩信賴度↑
	休息室	亞依	選擇「手伝う」	亞依好感、信賴度↑
2F	船艦	尤美露	談話	—
	船艦	尤美露、美也素歌、巴寧	選擇「ユミールに話しかける」、「やってもらおうかな…」	回顧以前的場面和取得話題「ユミールの能力」(使用對象：尤美露)
			選擇「他の誰かに話しかける」、「ミヤスコに話しかける」、「誰かを思い浮かべる」、「ユミールを思い浮かべる」，再次進入船艦	尤美露好感度↑
1F	第一聖靈機格納庫	菲爾、茜梨卡	選擇「セリカを探す」、「別のいいぜ」	茜梨卡好感、信賴度↑
	第一聖靈機格納庫	菲爾	使用話題「銀の騎士レデュース」／不使用話題	利迪斯會與菲爾於第二聖靈機格納庫出現／利迪斯會與菲爾於第一聖靈機格納庫出現
	第二聖靈機格納庫	菲爾、利迪斯	選擇「話しかける」、「あ、ああ、もちろんだ」	菲爾信賴度↑
—	—	—	完結「Private」	茜梨卡度↑、取得話題「理論の世界だけで…？」(使用對象：茜梨卡)

在貝露尼亞城堡內，嘉隆特和絲艾露正談論富蘭姆亞祿古城被攻陷的消息，嘉隆特不相信這是事實，他認為這只是積古里姆國的策略，所以吩咐絲艾露先到古朗地蒙與泰朗的部隊會合。當他們打算離開城堡時，遇到積古里姆軍隊的阻攔，令情況十分危急。







Scenario 11 在劍煌之名下（Route B）





來到達貝露尼亞城堡附近，利迪斯便打算從後路撓入城堡，可是宰相歐祖華特和卡爾王子卻認為此等做法只會令我方不利；經過觀察後，最後的結論就是立刻出發並盡快將嘉隆特和絲艾露2人救出。

雖然雅露芳蓮娜女王很想為透夜他們出一點力，但她還未病痛，所以仍就留在診療室休養；至於原本陪同着女王的格邦和美也素歌，就因為要顧及戰事情況而暫時留下女王休息。就在診療室只剩下女王一人的時候，宰相歐祖華特便前來探望她。在談話間，他突然問「共鳴結晶」的所在位置，令女王感到奇怪，之後，他更要求她立刻將結晶拿出來，那結晶是一件重要的東西，女王當然不會隨意給他，因此，歐祖華特就好像瘋了似的，步近公主身傍……

初期戰鬥部隊：透夜、菲爾、艾薩、古羅比斯、亞依、利迪斯、嘉隆特、絲艾露
勝利條件：10架敵機擊破／嘉隆特與絲艾露到達特定地方
失敗條件：比展度魯化(嘉隆特)破壞／亞路瑪蓮蘇(絲艾露)破壞／積爾科(透夜)破壞
戰鬥勝利：↑古羅比斯、艾薩信賴度，↑亞依、尤美露、茜梨卡好感、信賴度
戰鬥完結：↑亞依、古羅比斯、艾薩、菲爾信賴度(被擊破者↓)

當戰鬥完結後，卡爾王子就與茜梨卡公主道別，可是在臨走前他警告公主要小心點，令她終於明白為何艾薩針對着卡爾王子的用意。不過，幸好能將嘉隆特和絲艾露救回，奪回富蘭姆亞祿古城也有望。從嘉隆特的消息得知，古朗地蒙現時仍有積古里姆軍隊守衛着，因此若《里保菲》要作為集結地方將會很危險，所以他們仍是以聖地作目的地。

而亞依在返回《里保菲》後，就趕快到診療室探望女王，可是她發現女王竟然腹部被刺中致死！









Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
－	－	－	開始「Private」	取得話題「アルフォリナについて」(使用對象：亞依)
4F	亞依房間	亞依	使用話題「アルフォリナについて」	亞依↑
2F	診療室	格邦	談話	－
	診療室	格邦、尤美露	談話	－
1F	第二聖靈機格納庫	茜梨卡	談話	茜梨卡度↑
－	－	－	完成「Private」	尤美露度↑

Scenario 12 於悲傷的面前（Route B）

經過古羅比斯和艾薩的調查後，發現宰相歐祖華特不見了，而在女王的遺體傍又有他的劍留下，令他們懷疑女王的死是跟他有關；而與此同時，迪洛克亦發現菲爾的聖靈機「米利安」被人偷去，所以歐祖華特的嫌疑更大。為了向他查明真相，透夜他們要立刻追截米利安的去向。

初期戰鬥部隊：透夜、艾薩、古羅比斯
勝利條件：捕捉米利安(歐祖華特)、將恐佈份子全滅
失敗條件：積爾科(透夜)破壞／米利安(歐祖華特)逃走／米利安(歐祖華特)破壞
透夜捕捉歐祖華特時，選擇「アイをとめる」↑亞依好感度、透夜離開部隊／選擇「止めない」亞依加入部隊
戰鬥完結：↑亞依、古羅比斯、艾薩信賴度(被擊破者↓)

由於歐祖華特在戰鬥時被殺，所以他們到最後也不知道他殺死女王的原因，但從觀察他以往的舉動所推測，他似乎是受了「魔眼」的影響才作出這舉動，而艾薩就認為這也與卡爾王子有極大的關係……

在亞加魯提阿的某處，那班身份神祕的人又再次開會，他們也為









取不到那顆結晶而感到失望。其中一人聽聞透夜他們會到聖地，所以另一人就打算這次由他帶兵作出阻止行動。

Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
－	－	－	開始「Private」	選擇「おっ、うまそうだな」／「ごめん、今はいい」 亞依好感、信賴度↑／亞依好感、信賴度↓
3F	走廊	古羅比斯	選擇「適当な悩み事を話す」	古羅比斯信賴度↑
	休息室	尤美露	完成2F的所有事件、談話	尤美露好感度↑、取得話題「アーサーの才能(使用對象：艾薩)」
2F	船艙	尤美露、亞依、茜梨卡	談話	－
	作戰室	尤美露	談話	－
1F	第一聖靈機格納庫	嘉隆特、菲爾	談話	菲爾信賴度↑
	茜梨卡房間	茜梨卡	選擇「部屋から毛布をとってくる」	－
	茜梨卡房間	茜梨卡	談話	茜梨卡信賴度↑
－	－	－	完結「Private」，選擇「まあ、別にいいけどよ」／「…」	茜梨卡好感、信賴度↑／茜梨卡信賴度↑

為了日後方便行動，亞依便提議選出一位領導人以作出一切行動決定，在你推我讓之下，他們終於也選出透夜成為領導人。另外，嘉隆特就決定了日後的行動，還打算將女王的遺體送回她的故鄉安葬。

Scenario 7／Scenario 13 100前之亡靈（前編）

《里保菲》差不多到達專門用來陪育科學家的地方「聖地」，「共鳴結晶」發出了聲響。經過尤美露的解析後，透夜才知原來這結晶是一個封印着擁有強勁能力的RayBlade的重要物件，所以女王在生前知道有人想奪取它的時候，就交給透夜作為保管以防萬一。

在《里保菲》正準備降落到聖地的時候，美也素歌向茜梨卡公主報告有敵人正向聖地發動攻擊，不過因為敵人使用的機體是屬於新型號，所以暫時也不清楚敵人的強弱。但無論如何，為了保護聖地，透夜他們又要出擊了。

初期戰鬥部隊：透夜、艾薩、古羅比斯、亞依、史奧謝、柯莉蓮
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：我方全滅
Turn 3菲爾加入部隊
戰鬥完結：↑亞依、古羅比斯、艾薩信賴度(被擊破者↓)

在聖地的接見室內，2位亞加魯提阿王子在那裏等待着他們。當迪克施王子知道女王的死訊後，就憤怒地向兄長洛迪斯提議攻擊積古里姆作出攻擊，不過洛迪斯就不同意，因為這只會令引起世界大戰，無論在各方面也會有不好的影響。









Scenario 8／Scenario 14 100年前之亡靈（後編）





在透夜他們談論着富蘭姆亞祿古城被襲的話題時，負責管理聖地一切事務的伊維路就前來向各位宣佈亞加魯提阿政府已獲得控制聖靈機的獨立行動權，並介紹了一些新的《里保菲》成員「巴度」、「絲舒」、「諾亞艦長」還有尤美露的妹妹「艾美」。

不久，「共鳴結晶」又再響起，艾美見到結晶後不禁感到驚奇，還叫着「雷奧特」……（取得話題：「ローディスとシクスの関係(使用對象：茜梨卡)）

初期戰鬥部隊：透夜、艾薩、古羅比斯、菲爾、史奧謝、柯莉蓮
勝利條件：加都蘭(犀魯)全滅
失敗條件：積爾科(透夜)破壞
戰鬥完結：↑菲爾、艾薩、古羅比斯信賴度(被擊破者↓)

將2部敵機犀魯擊破後，只剩下機體雷奧特，控制雷奧特的拉魯之技術非常強勁，所以令透夜險些成為雷奧特的刀下亡魂！他大難不死，全也是因為女王給他的「共鳴結晶」出現了異常反應，令RayBlade發出神奇力量。然而，積爾科的受損程度實在太大，所以透夜不能再使用它作戰，所以亞依就在此時前來為透夜作掩護。在透夜眼前，見到一架似曾相識的機體，原來這就是RayBlade！他進入其中並嘗試開動它，但也未能成功，於是，尤美露就叫亞依也進入RayBlade內到另一架新的機體上，並與透夜合力將拉魯擊退了。

透夜他們再次返回接見室內，並談論剛才在戰鬥中發現RayBlade解除封印的事，還提及到《謝＝奧圖》的事。原來《謝＝奧圖》總共有6架，而其中一架就是剛才由拉魯駕駛的雷奧特；至於在拉魯離開之前









所提起的人「利尼斯」，就是當年阻止發生「《謝＝奧圖》的恐怖」的人。

在聖靈機格納庫內，透夜除了茜梨卡外，還見到之前與他一同作戰的2位聖靈機操控員，於是他就與他們談話了一會。(選擇「声をかける」↑史奧謝信賴度／「やめとく」↑柯莉蓮信賴度)其後，尤美露向他說由於突發的原因，所以他和Yamato將被分配到尤美露的義姐柏瑙狄亞家中暫住了。







Scenario 15 平靜的假期





在亞加魯提阿的某處，駕駛雷奧特的拉魯返回他會議室向神祕人匯報情況，這次對於他們來說，也算是成功了一半，但他們的行動還未完成，所以下一個目標亦即將開始……

經過一晚的休息後，透夜就和亞依與及柏瑙狄亞的女兒苺爾菲來到聖地。透夜先與洛迪斯王子會面過後，就在聖地的空地內嘗試使用運劍的方法。在練劍時，有一位金髮的女性前來找透夜，原來她是亞加魯提阿評議會委員長的秘書「桃麗絲．芘華斯」。她非常熱情，還是初次與透夜見面便上前擁抱着他，令透夜不知所措；不過其實她正拿着一把鋒利的刀，指向透夜的背部……幸好在這時候，《里保菲》的成員德洛克取笑透夜的「艷福」，他才能逃過一劫。

之後，透夜來到會議室參加會議，會議的內容主要是圍繞着聖靈機和RayBlade的問題，當中亞加魯提阿評議會委員長問了透夜一些駕駛聖靈機和能夠操控RayBlade的經過。

在會議完後，柯莉蓮就前來邀請透夜一起參加模擬訓練，於是，6位聖靈機操控員和有測試操控聖靈機經驗的苺爾菲，一同利用自己機體的原有資料，利用模擬空間及機體進行訓練了。

初期戰鬥部隊：透夜
勝利條件：積爾科(透夜)以外全滅
失敗條件：？？？
戰鬥完結：↑亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮信賴度
(訓練總共有3個回合，選擇「再チャレンジする」是繼續下個回合、選擇「やめる」是放棄訓練)

訓練完畢後，透夜和苺爾菲就回家吃晚飯，從柏瑙狄亞口中得知，明天其丈夫科路臣就會從透夜原本的世界歸來，透夜便估計科路臣這次必定是帶了另一人來到這世界……

在《時代之曙》的基地內，有一位對於透夜能駕駛RayBlade的事非常清楚的人，正在與地下組織成員談論着RayBlade的事，此外，還吩咐其他成員千萬要小心透夜。









Scenario 16 重逢之心（Route A）

經過一天的休息後，苺露菲和Yamato一早就叫透夜起床，與尤美露一起前往聖地，一同到召喚設施內，等待科路臣回來。(取得話題：「ヤボ用のお相手」(使用對象：古羅比斯))

當他們一來到召喚設施，科路臣剛好安全歸來，但隨同他來的一位新人卻不幸在轉送途中與他失散；而這位新人就是透夜的青梅竹馬好友佳澄美，令透夜聽後也感到驚訝。現在，他們唯有利用剛計算出來的位置，將佳澄美找回來。

經過調查後，他們發現在該位置中除了佳澄美外，還偵察到有其他生命體存在。而據洛迪斯王子指出，最近那裏成為了實驗生物「霸魯厄密」的巢穴，是一個十分危險的地方。為了將身上沒有任何武器的佳澄美救出，透夜他們便決定立刻乘《里保菲》到佳澄美的所在地出擊了。

初期戰鬥部隊：透夜、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：我方全滅
戰鬥完結：↑亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮信賴度(被擊破者↓)

佳澄美被救後，就被透夜帶到《里保菲》內，亞依她們見到她那麼可愛，便問透夜與她的關係，令他倆都不知所措。(選擇「恋人同士だ！」↓亞依、柯莉蓮、茜莉卡、尤美露好感度、↑佳澄美好感度／「ただのお幼じみだ！」↓佳澄美好感度、↑亞依好感度)之後，佳澄









美就和透夜說當他消失後，不論她問任何人也不知道透夜這人，令她還以為認識透夜是自己的錯覺。因此當她遇見科路臣，並清楚知道她的確是有認識過透夜這人後，就決定跟科路臣來亞加魯提阿見透夜。當亞依聽到這說話後，不禁感到不是味兒，心裏非常的難受。

就在佳澄美差點被霸魯厄密襲擊的時候，有一位中年男性前來相救，所以當戰鬥完結後，透夜他們就把一同帶上《里保菲》內。原來他被稱為大陸最強的騎士「嘉隆特・皮亞・烏勒謝」，他剛從貝露尼亞城堡逃離出來，而現在，他就跟隨透夜他們一同返回聖地。

Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
－	－	－	開始「Private」，選擇「まぁ、べつにいいぜ」	亞依好感、信賴度↑、取得話題「カスミと出会い」(使用對象：佳澄美)
4F	走廊	亞依、巴度	選擇「そっと近づい聞き耳を立てる」	亞依好感、信賴度↓
3F	艾薩房間	艾薩	談話	艾薩信賴度↑、取得話題「読書の事」(使用對象：艾薩)
	休息室	茜梨卡	談話	取得話題「シクスの過去」(使用對象：詩舒)
2F	病房	佳澄美、美也素歌、格邦	選擇任何一個回答	佳澄美好感、信賴度↑

Scenario 18 寧靜的熱情（Route B）

經過一天的休息後，來到雅露芳蓮娜女王出殯的日子，於是莓露菲和Yamato一早就叫透夜起床，與尤美露一起前往聖地。不過他們見尤美露好像不太舒服，所以當到達聖地後，就在會議室休息一會，才參加女王的喪禮。

氣氛嚴肅的葬禮終於完結，柏瑙狄亞想起科路臣今天返來，所以立刻趕到透夜初時來到這世界的地方「召喚設施」內，等待科路臣回來。不過非常奇怪，召喚設施竟然發生爆炸，幸好科路臣能安全歸來，但隨同他來的一位新人卻不幸在轉送途中與他失散；而這位新人就是透夜的青梅竹馬好友佳澄美，令透夜聽後也感到驚訝。現在，他們唯有利用剛計算出來的位置，將佳澄美找回來。

經過調查後，他們發現在該位置中除了佳澄美外，還偵察到有其他生命體存在。而據洛迪斯王子指出，最近那裏成為了實驗生物「霸魯厄密」的巢穴，是一個十分危險的地方。為了將身上沒有任何武器的佳澄美救出，透夜他們便決定立刻乘《里保菲》到佳澄美的所在地出擊了。





初期戰鬥部隊：透夜、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：我方全滅
戰鬥完結：↑亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮信賴度

佳澄美被救後，就被透夜帶到《里保菲》內，亞依她們見到她那麼可愛，便問透夜與她的關係，令他倆都不知所措。(選擇「恋人同士だ！」↓亞依、柯莉蓮、茜莉卡、尤美露好感度、↑佳澄美好感度／「ただの幼なじみだ！」↓佳澄美好感度、↑亞依好感度) 之後，佳澄美就和透夜說當他消失後，不論她問任何人也不知道透夜這人，令她還以為認識透夜是自己的錯覺。因此當她遇見科路臣，並清楚知道她的確是有認識過透夜這人後，就決定跟科路臣來亞加魯提阿見透夜。當亞依聽到這說話後，不禁感到不是味兒，心裏非常的難受。

就在佳澄美差點被霸魯厄密襲擊的時候，有一位中年男性「貝隆素・標羅」前來相救她，所以當戰鬥完結後，透夜他們就把一同帶上《里保菲》內。原來他是位專門研究人類感情的生命工學學者，由於他對聖靈機非常有興趣，所以他懇求尤美露能讓他一起同行，並以積古里姆武裝兵器的有關情報作為交換條件。得到艦長的同意後，貝隆素就批準逗留在《里保菲》內，而《里保菲》現在亦準備返回聖地。(取得話題「ジグリブ装兵機の部品」(使用對象：茜梨卡))



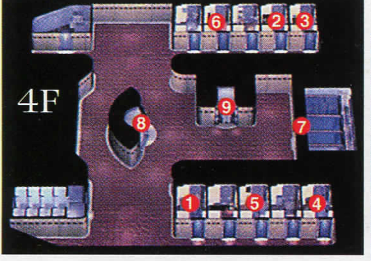


Private

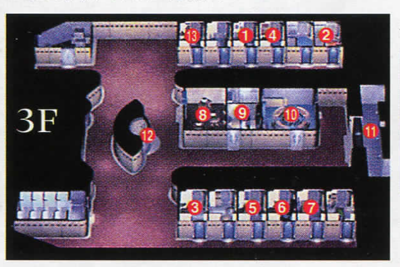
層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
－	－	－	開始「Private」，選擇「まぁ、別のいいぜ」	亞依好感、信賴度↑、取得話題「カスミの出会い¥」(使用對象：佳澄美)
4F	史奧謝房間	史奧謝	談話	史奧謝信賴度↑、取話題「鍛錬」(使用對象：史奧謝)
	走廊	亞依、巴度	選擇「そっと近づいて聞き耳を立てる」	亞依好感、信賴度↓
3F	艾薩房間	艾薩	談話	艾薩信賴度↑、取得話題「読書のこと」(使用對象：艾薩)
	尤美露房間	尤美露	談話	取得話題「ユミールのお見舞い」(使用對象：尤美露)
2F	病房	尤美露、格邦	使用話題「ユミールの見舞い」、選擇「もうちょっとユミールと話かしたい」	尤美露好感、信賴度↑
1F	第一聖靈機格納庫	菲爾	談話	－
	第一聖靈機格納庫	菲爾	談話	菲爾信賴度↑

《里保菲》各層地圖（Private 中使用）

1.亞依(アイ)的房間
2.格邦(ガボン)的房間
3.迪洛克(デロック)的房間
4.巴倫(バレン)的房間
5.柯莉蓮(オーレリィ)的房間
6.史奧謝(シィウチェン)的房間
7.空調控制室
8.昇降機
9.瞭望台専用昇降機

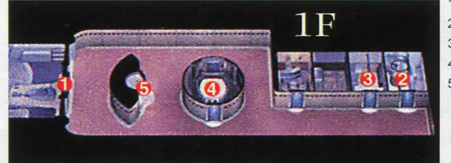


1.茜莉卡(セリカ)的房間
2.尤美露(ルミール)的房間
3.透夜(トウヤ)的房間
4.菲爾(フェイン)的房間
5.古羅比斯(クロビス)的房間
6.艾薩(アーサー)的房間
7.美也素歌(ミヤスコ)的房間
8.休息室
9.廚房
10.食堂
11.機關室
12.昇降機
13.佳澄美(カスミ)的房間

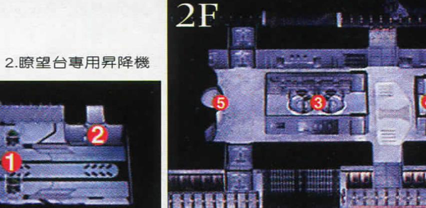


1.瞭望台
2.瞭望台専用昇降機

5F



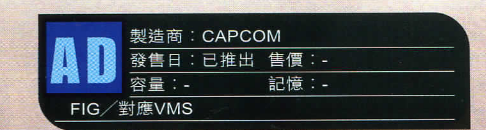
1.第一聖靈機格納庫
2.第二聖靈機格納庫
3.模擬戰房
4.睡房
5.昇降機



1.船艙
2.診療室
3.病房
4.作戰室
5.昇降機

TEXT：日日野







《MARVEL VS CAPCOM 2》可說是《VS》系列中完成度及對戰熱中度最高的一集，上期本刊已介紹了基本名24人物。故今期本刊將一口氣介紹其餘32名隱藏人物，並對各人的對戰技巧作出剖析，廢話少說，去片！

SILVER SAMURAI



SILVER SAMURAI的基本戰是以弱P為封位技，由於他有3種「鬥氣」模式，如能善用必可在戰局中取得優勢。其中又以鬥氣「炎」最惡，此時的攻擊力大增(超手裡劍可打DOWN對手)，故對戰時不妨多用。至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為4段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	地上攻擊TYPE(痾殊殊咩)	TYPE β	SHOOTING TYPE
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE		

基本連續技

1) 蹲下弱P→站立強P→強手裡劍or強百裂刀→超手裡劍or雷鳴劍

2) 鬥氣「炎」時及對手處於畫面邊端：

站立弱P→站立強P→強手裡劍→CANCEL超手裡劍→紅蓮陣





必殺技

手裡劍	↓↘→+P(空中可)
百裂刀A	P連打(可→→前進)
百裂刀B	→↓↘+P(可→→前進)

HYPER COMBO

鬥氣「雷」	↓↙←+P
鬥氣「冰」	↓↙←+弱K
鬥氣「炎」	↓↙←+強K
超手裡劍	↓↘→+PP(鬥氣「雷」中／空中可)
雷鳴劍	↓↘→+KK
冰牙彈	(鬥氣「冰」中)↓↘→+KK
紅蓮陣	(鬥氣「炎」中)↓↘→+KK

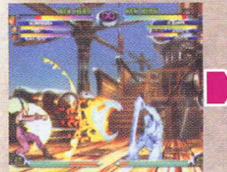
AERIAL RAVE始動技

蹲下強P

MORRIGAN

MORRIGAN的戰鬥風格與前作分別不大，由於她的速度夠快，基本上在地面戰中以CHAIN COMBO已可控制大局。空中戰方面，注意其空中DASH共3種(PP或PP+↑或PP+↓)如能善用必可擾亂對手，留意特殊技→+強K有4 HIT但不可CANCEL，小心被對方AVANCING GUARD。

至於她的地上CHAIN COMBO為6段，而空中CHAIN COMBO則為6段。





VARIABLE ASSIST

TYPE α	對空迎擊TYPE	TYPE β	SHOOTING TYPE
TYPE γ	BALANCE TYPE(痾殊殊咩)		

基本連續技



1) 蹲下弱P→蹲下弱K→蹲下弱→蹲下強K

2) 跳躍強K(打背脊)→站立弱K ×2→SILHOUETTE BLADE

3) 對手處於畫面邊端：

站立弱K→站立強P→強SOUL FIST／強SHADOW BLADE(3~ 4HIT時)→CANCEL DARKNESS ILLUSTRATION

特殊技

↙+強P／→+強K／空中↓+強K

必殺技

SOUL FIST	↓↘→+P(空中可)
SHADOW BLADE	→↓↘+P(空中可)
VECTOR DRAIN	近敵時→↘↓↙←+P
SHELL KICK	空中 ↓↙←+K

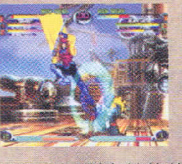
HYPER COMBO

SOUL LAZER	↓↘→+PP
SILHOUETTE BLADE	→↓↘+PP
DARKNESS ILLUSTRATION	↓↘→+KK(空中可)

AERIAL RAVE始動技

蹲下強P

GAMBIT（撲克王）




GAMBIT的招式以突進技為主，唯一飛行道具KINECTIC CARD雖起手式慢，但卡的飛行速度極快，可用以「陰」對手，特別是對手中招後有一瞬時間不能移動，可用ROYAL FLASH狙打。留意其跳躍強P的攻擊判定很強，而蹲下強P對空性能佳，必須多加利用。至於他的地上CHAIN COMBO為6段，而空中CHAIN COMBO則為6段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	移動攻擊TYPE(痾殊殊咩)
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE		

基本連續技

1) 蹲下弱K→站立強K→強CAJUN SLASH(弱K+強P同按)

2) 強KINECTIC CARD→CANEL ROYAL FLASH





必殺技

KINECTIC CARD	↓↘→+P(空中可)
TRICK CARD	↓↙←+P
CAJUN SLASH	→↓↘+P
CAJUN STRIKE	↓儲↑+P

HYPER COMBO

ROYAL FLASH	↓↘→+PP
CAJUN EXPLOSION(前方)	↓↘→+KK
CAJUN EXPLOSION(後方)	↓↙←+KK

AERIAL RAVE始動技

蹲下強P

GOUKI（豪鬼）



基本上，以豪鬼的攻擊力要打敗對手實在不難，但問題是他的防禦力較低，故最好以空中戰作主導。其中又以龍捲斬空腳最為好用，是空中戰常用招式。他的每招特殊技也十分實用。至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為3段。

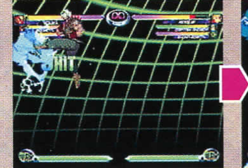
VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	對空迎擊 TYPE
TYPE γ	移動攻擊TYPE(痾殊殊咩)		

基本連續技

1) 蹲下弱K→站立強P→強豪波動拳→CANCEL滅殺豪昇龍／滅殺豪波動

2) 【蹲下弱K→蹲下強P】→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K】→龍捲斬空腳→CANEL天魔豪斬空






特殊技

頭蓋破殺	→+強P
旋風腳	→+強K
前蹴	空中↑+中K
旋風腳	空中↑+強K

必殺技

豪波動拳	↓↘→+P
斬空波動拳	空中↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
龍捲斬空腳	↓↙←+K(空中可)
阿修羅閃空	→↓↘ or ←↓↙+PP or KK
天魔空刃腳	空中↓↘→+K

HYPER COMBO

滅殺豪波動	↓↙←+PP
滅殺豪昇龍	↓↘→+PP
天魔豪斬空	空中↓↘→+PP
滅殺豪螺旋	↓↘→+KK
瞬獄殺	弱P • 弱P • →弱K • 強P(LV 3)

AERIAL RAVE始動技

蹲下強P

MAGNETO（磁力神）





自《X-MEN》登物以來，MAGNETO也是一名「惡」人，由於他的DASH速度奇高，加上通常技也十分強勁，故密著戰中可取得絕大優勢。必殺技E.M. DISRUPTOR是極惡的遠距離必殺技，只要活用空中DASH，必可擾亂對手。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為6段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	攻擊補助TYPE(痾殊殊咩)
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE		

基本連續技

1) 蹲下弱K→站立強P→MAGNETIC SHOCKWAVE
2) 蹲下弱K→站立強K(1 HIT)→強HYPER BRAVITATION→CANEL MAGNETIC SHOCK WAVE
3)【蹲下弱K→蹲下強P】→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K】→強HYPER BRAVITATION→CANEL MAGNETIC TEMPEST





特殊技	
空中↓+弱K	
特殊能力	
飛行	↓↙←+KK(空中可)
空中DASH	空中→→ or PP
必殺技	
E.M.DISRUPTOR	←↙↓↘→+P(空中可)
HYPER BRAVITATION	→↘↓↙←+K(空中可)
MAGNETIC BLAST	空中↑↗→+P
MAGNETIC FORCE FIELD(當身技)	←↙↓↘→+K
HYPER COMBO	
MAGNETIC SHOCK WAVE	↓↘→+PP(空中可)
MAGNETIC TEMPEST	↓↘→+KK(空中可)
AERIAL RAVE始動技	
站立中P／蹲下強P／站立強K	

SABRETOOTH

雖然SABRETOOTH的「份量」十足，但他的通常技的攻擊距離卻又很短，BERSERKER CLAW及WILD FUNK是其主力武器。理想戰法是以ASSIST配合DASH及跳躍攻擊來作連續技。至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為6段。







VARIABLE ASSIST

TYPE α	移動攻擊TYPE(痾殊殊咩)	TYPE β	SHOOTING TYPE
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE		

基本連續技

1) 蹲下弱K→蹲下強K→強BERSERKER CLAW→CANCEL WEAPON X DASH
2) 蹲下弱K→蹲下強P→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中P→空中P投】



特殊技	
三角跳	跳躍至畫面邊時→ or ↘ or ↗
必殺技	
BERSERKER CLAW	↓↘→+P
WILD FUNK	→↘↓↙←+P
ARMTO BIRDIE	→↘↓↙←+K
HYPER COMBO	
BERSERKER CLAW X	↓↘→+PP
HEAVY ARMTO BIRDIE	→↘↓↙←+KK
WEAPON X DASH	→↓↘+PP
AERIAL RAVE始動技	
蹲下強P	

KEN





RYU的宿敵，KEN的波動拳射程較短，故此KEN的戰法是以DASH及跳躍的近距離戰為主，HYPER COMBO疾風迅雷腳及昇龍裂破也是連續技的瑰寶。如配合突進系或BEAM系的ASSIST攻擊，更可以空中龍捲旋風腳或跳躍強K作狙擊。至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為3段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	對空迎擊TYPE(痾殊殊咩)	TYPE β	SHOOTING TYPE
TYPE γ	移動攻擊TYPE		

基本連續技

1)【蹲下弱K→蹲下強P】→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→強龍捲旋風腳】
2) 跳躍弱K ×2→蹲下弱K ×2→昇龍裂破
3) 蹲下弱K→站立強P→疾風迅雷腳





特殊技	
閃電腳跟	→+強K
空中旋風腳	空中↑+強K
前蹴	空中→+強K
前方轉身	↓↙←+P
必殺技	
波動拳	↓↘→+P(空中可)
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K(空中可)
HYPER COMBO	
昇龍裂破	↓↘→+PP
神龍拳	↓↘→+KK
疾風迅雷腳	↓↙←+KK
AERIAL RAVE始動技	
蹲下強P	

NASH

與GUILE一樣，其必殺技以儲系為主，而且其大部份必殺技的儲氣時間卻又意外地短。「SONIC BOOM」除了是牽制遠距離對手的常用手段外，更可以蹲下弱K→蹲下弱K→蹲下強K(1 HIT)→弱SONIC BOOM→DASH→蹲下弱K→‥‥的攻擊方式狙打。至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為3段。







VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	BALANCE TYPE(痾殊殊咩)		

基本連續技

1) 蹲下弱K→蹲下中K→強SONIC BOOM→SOMERSAULT JUSTICE／CROSS FIRE BRIDGE
2) 蹲下弱K→蹲下強P→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→強MOONSAULT SLASH→空中P投】



特殊技	
SPINNING BACK KNACKLE	→+強P
STEP KICK	→+強K
JUMPING BAT	←+強K
KNEE KICK	空中↓+弱K
必殺技	
SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT SHELL	↓儲↑+K
MOONSAULT SLASH	空中↑↗→+K
HYPER COMBO	
CROSS FIRE BRIDGE	↓↘→+KK
SONIC PREIGE	↓↘→+PP
SOMERSAULT JUSTICE ↓↙←+KK	
AERIAL RAVE始動技	
蹲下強P	

WAR MACHINE



與IRON MAN類同，其必殺技以遠程攻擊為主，但留意兩者間的攻擊模式是有少許分別。對戰方面，必須活用WAR MACHINE的空中DASH，其中特殊技「膝落」(空中↓＋強K)是中段判定，可以「膝落」→飛行→「膝落」→必殺技作連續攻擊。至於他的地上CHAIN COMBO為5段，而空中CHAIN COMBO則為3段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE (痾殊殊咩)	TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	變則攻擊TYPE		

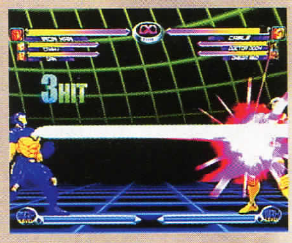
基本連續技

1) 蹲下弱K→站立中K→蹲下強K
2) 對手處於畫面邊端：
蹲下弱K→蹲下中K→WAR DESTROYER
3) 蹲下弱K→蹲下中P→弱REPULSER BLAST→PROTON CANNON
4) 蹲下弱K→蹲下中P→站立強K→跳(AERIAL RAVE)→弱P→弱K→中P→上方向要素＋強P→強SHOULDER CANNON



特殊技	
空中上方向要素＋強P／空中下方向要素＋強P／空中上方向要素＋強K／空中↓＋強K	
必殺技	
SHOULDER CANNON	↓↘→＋P or K(空中可)
REPULSER BLAST	→↘↓↙←＋P
SMART BOOM	強P＋弱K(空中可)
飛行	↓↙←＋KK(空中可)
HYPER COMBO	
PROTON CANNON	↓↘→＋PP
WAR DESTROYER	↓↘→＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立強K／蹲下強K	

IRON MAN



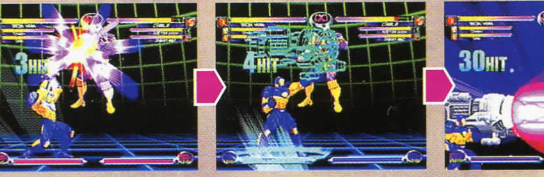
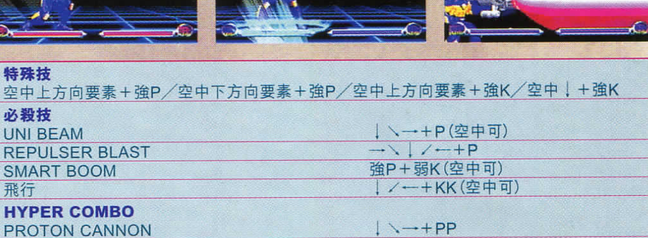
與WAR MACHINE類同，其必殺技以遠程攻擊為主，甚至基本戰法也十分類同，但留意兩者間的攻擊模式是有少許分別。對戰方面，必須活用IRON MAN的空中DASH，其中特殊技「膝落」(空中↓＋強K)是中段判定，可以「膝落」→飛行→「膝落」→必殺技作連續攻擊。至於他的地上CHAIN COMBO為5段，而空中CHAIN COMBO則為3段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	對空迎擊TYPE (痾殊殊咩)
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE		

基本連續技

1) 蹲下弱K→站立中K→蹲下強K
2) 蹲下弱K→蹲下中P→弱REPULSER BLAST→PROTON CANNON
3) 蹲下弱K→蹲下中P→站立強K→跳(AERIAL RAVE)→弱P→弱K→中P→上方向要素＋強P→強UNI BEAM

特殊技	
空中上方向要素＋強P／空中下方向要素＋強P／空中上方向要素＋強K／空中↓＋強K	
必殺技	
UNI BEAM	↓↘→＋P(空中可)
REPULSER BLAST	→↘↓↙←＋P
SMART BOOM	強P＋弱K(空中可)
飛行	↓↙←＋KK(空中可)
HYPER COMBO	
PROTON CANNON	↓↘→＋PP
AERIAL RAVE始動技	
站立強K／蹲下強K	

DAN



《街霸》系列的名人，DAN雖然整體實力不強，但以蹲下強P後作AIR COMBO或配合ASSIST攻擊是其主要戰法。斷空腳是值得信賴的必殺技，亦可以在空中使出。HYPER COMBO漢道是一招防禦不能技，威力絕大！至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為3段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	變則攻擊 TYPE (痾殊殊咩)		

基本連續技

1) 蹲下弱K→蹲下中K→強我道拳
2) 蹲下弱K→蹲下強P→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→強斷空腳／空中P投】



必殺技	
我道拳	↓↘→＋P
晃龍拳	→↓↘＋P
斷空腳	↓↙←＋K(空中可)
PREMIUM SIGN	↓↘→＋K
前轉挑撥	↓↘→＋START
後轉挑撥	↓↙←＋START
HYPER COMBO	
震空我道拳	↓↘→＋PP
晃龍烈火	↓↘→＋KK
必勝無賴拳	↓↙←＋KK
漢道	強P • 弱K • ←弱P • 弱P(LV3)
挑撥傳説	↓↘→↓↘→＋START
AERIAL RAVE始動技	
蹲下強P	

CAMMY



絕對是一名速度型戰士，其必殺技以打擊系為主。「CANNON SPIKE」為完全無敵的對空技，是值得信賴的對空手段外。基本上，只要善用DASH攻擊便可以在對戰中取得優勢，特殊技←＋強K不妨多用。至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為3段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	對空迎擊 TYPE (痾殊殊咩)	TYPE β	突進攻擊TYPE
TYPE γ	移動攻擊TYPE		

基本連續技

1) 蹲下弱K→蹲下中K→站立強P→SPIN DRIVE SMASHER
2) 蹲下弱K→站立強K→HYPER CANNON SPIKE
3) 對手處於畫面邊端：
蹲下強P→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→中P→中K→強CANNON DRILL→KILLER BEE ASSAULT】



特殊技	
←＋強K	
必殺技	
CANNON SPIKE	→↓↘＋K
CANNON DRILL	↓↘→＋K(空中可)
CANNON STRIKE	空中↓↙←＋K
CANNON REVENGE	→↘↓↙←＋P
ACCELE SPIN KNACKLE	↓↘→＋P
HOOLIGAN COMBINATION	↓↙←＋K
HYPER COMBO	
SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→＋KK
KILLER BEE ASSAULT	↓↙←＋PP(空中可)
HYPER CANNON SPIKE	→↓↘＋KK
AERIAL RAVE始動技	
蹲下強P	

THANOS





《MARVEL SUPER HEROES》的最後首領，其必殺技變化不大，但攻擊力大已補償了一切。基本上，只要善用必殺技攻擊便可以在對戰中取得優勢，特殊技空中↓＋強K為中段判定，不妨多用。至於他的地上CHAIN COMBO為6段，而空中CHAIN COMBO則為6段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	攻擊補助TYPE(痾殊殊咩)	TYPE β	突進攻擊TYPE
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE		

基本連續技

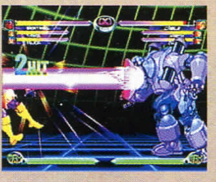
1) 蹲下弱K→站立中K→站立強K→GAUNTLET • POWER→GAUNTLET • SOUL
2) 蹲下弱K→蹲下中K→↘＋強P→→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→強TITAN CRASH】
3) 蹲下弱K→站立強K→GAUNTLET • REALITY





特殊技	
空中↓＋強K	
必殺技	
TITAN CRASH	↓↘→＋P(空中可)
DEATH FIA	↓↘→＋K
HYPER COMBO	
GAUNTLET • POWER	↓↘→＋PP
GAUNTLET • REALITY	↓↙←＋PP
GAUNTLET • SPACE	↓↘→＋KK
GAUNTLET • SOUL	↓↙←＋KK
AERIAL RAVE始動技	
蹲下強P／↘＋強P／空中←＋強K	

SENTINEL





《X-MEN》中的恐怖戰士復活，單看其外型已知是力量型戰士，其必殺技「ROCKET PUNCH」是SENTINEL的主力武器。而在飛行型態中，SENTINEL的速度絕不可同日而喻，同時更應以強P及「ROCKET PUNCH」作牽制。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為2段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE(痾殊殊咩)	TYPE β	地面打上攻擊TYPE
TYPE γ	地上攻擊TYPE		

基本連續技

1) 蹲下弱K→站立中P→強ROCKET PUNCH→PLASMA STORM
2) 站立強K→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→強ROCKET PUNCH／HARD DRIVE】
3) 站立弱P→站立中K→飛行→跳躍【弱P→強K→HARD DRIVE】
4) 對手處於畫面邊端：
站立強K→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→強ROCKET PUNCH→強P→強K】





必殺技	
ROCKET PUNCH	↓↘→＋P(空中可)
對空ROCKET PUNCH	→↓↘＋P
SENTINEL FORCE	↓↘→＋K
飛行	↓↙←＋KK(空中可)
HYPER COMBO	
PLASMA STORM	↓↘→＋PP
HARD DRIVE	空中↓↘→＋PP
HYPER SENTINEL FORCE	↓↘→＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立強K／↘＋強K	

FELICIA



FELICIA是一名速度型戰士，其必殺技以突進系為主。「SAND SPLASH」的發生時間快，是值得信賴的牽制技。正由於FELICIA的速度快，故能以6段CHAIN COMBO作牽制，而「ROLLING BACK」可混入DASH使用，如配合ASSIST使用則效果更佳。至於他的地上CHAIN COMBO為6段，而空中CHAIN COMBO則為6段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	移動攻擊TYPE	TYPE β	地上攻擊TYPE(痾殊殊咩)
TYPE γ	變則攻擊TYPE		

基本連續技

1) 蹲下弱K→蹲下中K→站立強P(1 HIT)→強ROLLING BACK→DANCING BRUSH／SUPER SAND SPLASH
2) 站立強K→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→強DELTA KICK／空中P投】
3) 對手處於畫面邊端：
蹲下弱K→蹲下中K→站立強P(1 HIT)→強ROLLING BACK→PLEASE HELP ME







特殊技	
←＋強K	
必殺技	
ROLLING BACK	↓↘→＋P
CAT SPIKE	↓→↘＋P
SAND SPLASH	↓↘→＋K
DELTA KICK	→↓↘＋K(空中可)
HELL CAT	→↘↓↙←＋K
HYPER COMBO	
DANCING BRUSH	↓↘→＋PP
SUPER SAND SPLASH	↓↘→＋KK
PLEASE HELP ME	↓↙←＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立強K／↘＋強K	

KOBUN（哥布）



絕對是「矮人」一名的哥布，雖然對手要擊中他不易(因他實在太矮！)，但其必殺技實在太弱，基本上，他的戰法是以AERIAL RAVE為主，而ASSIST攻擊方面則首推以TYPE α 為最好用。至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為3段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE(痾殊殊咩)
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	BALANCE TYPE



基本連續技

1) 蹲下弱P→蹲下中P→蹲下強P→弱KOBUN FIRE
2) 強ROBOT ATTACK→LUNCH TIME RUSH
3) 站立弱P→站立強P→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→空中P投】





必殺技	
KOBUN FIRE	↓↘→＋P(空中可)
CALL FOR HELP • RUSH	↓↙←＋弱P
CALL FOR HELP • 停止	↓↙←＋強P
CALL FOR HELP • AIR	↓↙←＋K
ROBOT ATTACK	↓↘→＋K
放飛機(正確名稱未公佈)	↓↘→＋START
HYPER COMBO	
LUNCH TIME RUSH	↓↘→＋PP
KING KOBUN	↓↘→＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立強P／站立強K／↘＋強P	

SHUMA-GORATH



SHUMA-GORATH絕對是「易學難精」的角色，雖然他的通常技很強勁，但其主要戰法是以AERIAL RAVE為主，特別是HYPER COMBO「CHAOS DIMENSION」在發動後配合AERIAL RAVE使用可造成大損害攻擊。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為2段。



VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	移動攻擊TYPE
TYPE γ	BALANCE TYPE（痾殊殊咩）		

基本連續技

1) 站立弱K→站立中P→CHAOS SPLIT
2) CHAOS DIMENSION發動時，↘＋強K→跳（AERIAL RAVE）→【弱P→弱K→中P→中K→空中P投】



特殊能力	
吸收生命力	近敵時→＋強K
特殊技	
空中↑＋強P／空中↓＋強K	
必殺技	
MYSTIC STARE	←儲→＋P
MYSTIC SMASH	←儲→＋K（空中可）
DEVITALLIZATION	近敵時→↘↓↙←＋K
HYPER COMBO	
CHAOS DIMENSION	↓↘→＋PP，近敵時強P or 強K（LV 3）
CHAOS SPLIT	↓↘→＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立中K／↘＋強K	

SPIRAL



手多多的SPIRAL，要擊中對手實在很易，其必殺技以DANCING SWORD為主，可衍生出4種攻擊模式。而METAL FORCE則為亂舞技（要以拳頭接觸對手攻擊才成立），最好配合AERIAL RAVEASSIST攻擊使用。至於她的地上CHAIN COMBO為6段，而空中CHAIN COMBO則為4段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	變則攻擊TYPE
TYPE γ	地上攻擊TYPE（痾殊殊咩）		

基本連續技

1) 站立弱P→站立弱K→站立強P
2) METAL FORCE發動→蹲下強P→跳（AERIAL RAVE）→【弱K→中K→空中P投】



特殊技	
兩腕PUNCH	空中↑＋弱P
片腕PUNCH	空中↑＋強P
必殺技	
DANCING SWORD	→↘↓↙←＋P（空中可）
劍飛發射B•前	DANCING SWORD中↓↘→＋弱P（空中可）
劍飛發射B•上	DANCING SWORD中↓↘→＋強P（空中可）
劍飛發射C•迴旋	DANCING SWORD中↓↘→＋弱K（空中可）
劍飛發射C•6方向	DANCING SWORD中↓↘→＋強K（空中可）
DANCE•TELEPOT	↓↙←＋K（空中可）
DANCE•急降下	空中↓↙←＋強K
DANCE•攻擊力UP	↓↘→＋KK（空中可）
DANCE•SPEED UP	↓↙←＋KK（空中可）
SIX HAND CLAP	→↓↘＋P（空中可）
HYPER COMBO	
STAND BEAT SWORD	↓↘→＋PP
METAL FORCE	↓↙←＋PP（空中可）
AERIAL RAVE始動技	
蹲下強K／↘＋強K	

ROLL

ROLL的招式與ROCKMAN甚為相似，但其跳躍及DASH能力卻不及ROCKMAN。基本上，她的戰法是以TORNADO HOLD的ITEM攻擊為主（→↓↘＋K後↓↙←＋P），而ROLL BUSTER則配合AERIAL RAVE方面最好用。至於她的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為6段。





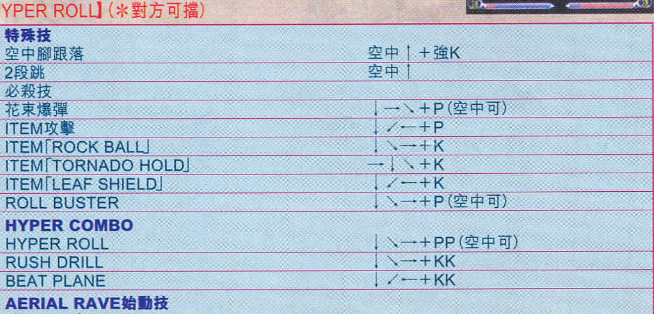


VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	變則攻擊TYPE
TYPE γ	BALANCE TYPE（痾殊殊咩）		

基本連續技

1) 站立弱P→蹲下中K→蹲下強K
2) 站立弱K→站立強K→跳（AERIAL RAVE）→【弱P→弱K→中P→中K→ROLL BUSTER】
3) 對手處於畫面邊端：
站立強K→跳（AERIAL RAVE）→【弱P→弱K→中P→中K→HYPER ROLL】（＊對方可擋）



特殊技	
空中腳跟落	空中↑＋強K
2段跳	空中↑
必殺技	
花束爆彈	↓→↘＋P（空中可）
ITEM攻擊	↓↙←＋P
ITEM「ROCK BALL」	↓↘→＋K
ITEM「TORNADO HOLD」	→↓↘＋K
ITEM「LEAF SHIELD」	↓↙←＋K
ROLL BUSTER	↓↘→＋P（空中可）
HYPER COMBO	
HYPER ROLL	↓↘→＋PP（空中可）
RUSH DRILL	↓↘→＋KK
BEAT PLANE	↓↙←＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立強K／↘＋強K	

春麗

《街霸》系列的長青女角，其必殺技以腿系攻擊居多。基本上，她的戰法是以AERIAL RAVE及近身戰為主，特殊技鶴腳落在混戰中不妨多用。而ASSIST攻擊方面則首推以TYPE α 為最好用。至於她的地上CHAIN COMBO為4段，而空中CHAIN COMBO則為4段。







VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE（痾殊殊咩）	TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	移動攻擊TYPE		

基本連續技

1) 站立弱P→站立中K→蹲下強K→千裂腳
2) 站立弱P→站立中K→站立強K→跳（AERIAL RAVE）→【弱P→弱K→中K→百裂腳】

特殊能力	
空中DASH	空中＋→→ or PP
2段跳	空中↑
3段跳	2段跳中↑
特殊技	
鶴腳落	↙＋強K
零式氣功掌	→＋強P
橫蹴	空中→＋強K
鷹爪腳	空中↓＋強K
必殺技	
氣功拳	←↙↓↘→＋P
天翔腳	→↓↘＋弱P
百裂腳	K連按（空中可）
旋圓蹴	→↘↓↙←＋K
HYPER COMBO	
氣功掌	↓↘→＋PP
千裂腳	↓↘→＋KK
霸山天翔腳	→↓↘＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立強K／↘＋強K	

CAPTAIN COMMANDO

由於他的通常技十分強勁，故他是以接近戰為主。CAPTAIN FIRE為常用基本武器，而CAPTAIN KORETA對空非常有效。至於ASSIST攻擊方面則首推以對空迎擊TYPE為最好用。至於他的地上CHAIN COMBO為6段，而空中CHAIN COMBO則為3段。





VARIABLE ASSIST

TYPE α	地上攻擊TYPE
TYPE β	對空迎擊TYPE (痾殊殊咩)
TYPE γ	移動攻擊TYPE

基本連續技

1) 跳躍強P→DASH【蹲下弱K→站立強K】→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→CAPTAIN FIRE】
2) 跳躍強K→DASH【蹲下弱K→蹲下強P】→CAPTAIN STORM



必殺技	
CAPTAIN FIRE	↓↘→+P(空中可)
CAPTAIN KORETA	↓↙←+P
CAPTAIN KICK	↓↙←+K
COMMAND STRIKER「翔」	↓↘→+弱K
COMMAND STRIKER「JENNETY」	↓↘→+強K
COMMAND STRIKER「HOOVER」	↓↘→+弱K強P
HYPER COMBO	
CAPTAIN SWORD	↓↘→+PP
CAPTAIN STORM	↓↘→+KK
AERIAL RAVE始動技	
蹲下中P／站立強K／↘+強K	

JUGGERNAUT

繼SENTINEL後《X-MEN》中另一恐怖戰士復活，單看其外型已知是力量型戰士，雖然速度不足，但恐怖的攻擊力已彌補了一切。其必殺技「JUGGERNAUT PUNCH」是JUGGERNAUT的主力武器。而ASSIST攻擊方面則首推以突進攻擊TYPE為最好用。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為2段。





VARIABLE ASSIST

TYPE α	地上攻擊TYPE
TYPE β	突進攻擊TYPE (痾殊殊咩)
TYPE γ	變則攻擊TYPE

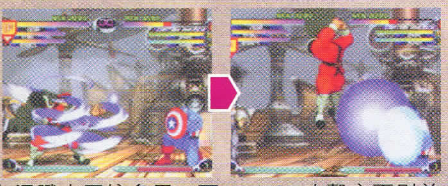
基本連續技

1) 跳躍【弱K→中P】→【站立弱P→站立中P】→JUGGERNAUT HEAD CRASHER
2) 對手處於畫面邊端：
跳躍強P→蹲下強P→跳(AERIAL RAVE)→【弱K→中P→中K→強P→強K】→【蹲下弱K→站立強K】



特殊技	
兩手毆	→+強P
必殺技	
EARTHQUAKE PUNCH	→↘↓+P
JUGGERNAUT PUNCH	←↙↓↘→+P
JUGGERNAUT BODY PRESS	←↙↓↘→+K(空中可)
SIDE LAK POWER UP	→↓↘+PP
HYPER COMBO	
JUGGERNAUT HEAD CRASHER	↓↘→+PP
AERIAL RAVE始動技	
蹲下強P／站立強P	

VEGA



惡之帝王，強勁的超能量戰士。基本上，他的戰法是以空中戰為主，他的HYPER COMBO有強大攻擊力，其中PSYCHO CRASHER在混戰中不妨多用。而ASSIST攻擊方面則首推以變則攻擊TYPE為最好用。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為5段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	變則攻擊TYPE (痾殊殊咩)
TYPE γ	移動攻擊TYPE		

基本連續技

1) 站立弱P→蹲下強P→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→PSYCHO CRASHER】
2) 跳躍強K→站立弱P→蹲下弱K
3) 站立弱P→站立強K→強DOUBLE KNEE PRESS





必殺技	
PSYCHO SHOT	←↙↓↘→+P
DOUBLE KNEE PRESS	←↙↓↘→+K(空中可)
PSYCHO FIELD	→↘↓↙←+P
HEAD PRESS	↓儲↑+K(空中可)
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓儲↑+P或HEAD PRESS後P(空中可)
VEGA WARP	→↓↘+P or K(空中可)
飛行	↓↙←+KK(空中可)
HYPER COMBO	
PSYCHO CRASHER	↓↘→+PP(空中可)
PSYCHO EXPLOSION	→↘↓↙←+PP
KNEE PRESS NIGHTMARE	↓↘→+KK
AERIAL RAVE始動技	
蹲下強P／↘+強P	

DHALSIM




手長腳長的DHALSIM，要擊中對手實在很易，由於其通常技有很遠的攻擊距離，故大可作遠距離牽制。HYPER COMBO中以YOGA INFERNO為最好用(可以上下控制火燄方向)，另外，ASSIST攻擊方面則首推以地上攻擊TYPE最為好用。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為5段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	地上攻擊TYPE (痾殊殊咩)
TYPE γ	對空迎擊TYPE		

基本連續技

1) 對手處於畫面邊端：
站立弱P→站立強P→強YOGA FIRE
2) 站立弱K→站立中P→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→中P→中K→DRILL KICK／DRILL頭突】





特殊能力	
空中DASH	空中+→→ or PP
特殊技	
DRILL KICK	空中↓+K
DRILL頭突	空中↓+強P
必殺技	
YOGA FIRE	↓↘→+P(空中可)
YOGA BLAST	→↘↓↙←+K
YOGA FLAME	→↘↓↙←+P
YOGA TELEPOT	→↓↘或←↓↙+P or K(空中可)
浮遊	↓↙←+KK(空中可)
HYPER COMBO	
YOGA INFERNO	↓↘→+PP(空中可)
YOGA STRIKE	↓↘→+KK
AERIAL RAVE始動技	
站立中P／↘+強P	

COLOSSUS

《X-MEN》中大活躍的角色，單看其外型已知是力量型戰士，恐怖的攻擊力配合CHAIN COMBO使用可扣去對手不少能源，正是「撞到就乜仇都報哂」。必殺技「GIANT SWING」及「POWER TACKLE」是COLOSSUS的主力武器，ASSIST攻擊方面則首推以突進攻擊TYPE為最好用。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為5段。






VARIABLE ASSIST

TYPE α	突進攻擊TYPE(痾殊殊咩)
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE

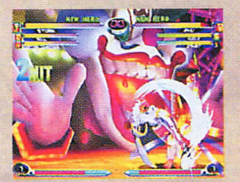
基本連續技

1) 跳躍強K→蹲下強P→POWER TACKLE•前
2) 站立弱P→站立中K→站立強K→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→POWER TACKLE•前】

特殊技	
兩腕PUNCH	空中→+強P
必殺技	
GIANT SWING	↓↘→+P(空中可)
POWER TACKLE•前	↓↘→+弱K(空中可)
POWER TACKLE•斜上	↓↘→+強K(空中可)
HYPER COMBO	
SUPER TYPE	↓↘→+PP(空中可)
SUPER ARMOR	↓↙←+PP
AERIAL RAVE始動技	
站立強K/↘+強K	

STORM

風暴女神STORM的「WHIRL WIND」主要用作牽制對手之用，由於她的移動速度快，故大可在飛行或空中DASH後接連技使用。同時，大家務必要活用她能在空中自由活動的特性。ASSIST攻擊方面首推以SHOOTING TYPE為最好用。至於她的地上CHAIN COMBO為4段，而空中CHAIN COMBO則為5段。





VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE(痾殊殊咩)	TYPE β	移動攻擊TYPE
TYPE γ	變則攻擊TYPE		

基本連續技



1) 站立弱K→站立中K→LIGHTNING ATTACK→LIGHTNING ATTACK
2) LIGHTNING ATTACK→(對手DOWN時立即CANCEL)→LIGHTNING STORM
2) 蹲下強P→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中K→LIGHTNING ATTACK→LIGHTNING STORM】

特殊能力	
空中DASH	空中+→→ or PP
飛行	↓↙←+KK(空中可)
特殊技	
上段PUNCH	空中↑+強K
下段PUNCH	空中↑+強P
必殺技	
WHIRL WIND	↓↘→+P(空中可)
DOUBLE TYPHOON	→↘↓↙←+K(空中可)
LIGHTNING ATTACK	弱K+強P(空中可配合任何方向掣)
LIGHTNING SPHINA	空中↓↙←+P
HYPER COMBO	
LIGHTNING STORM	←↙↓↘→+PP(空中可)
ICE STORM	↓↙←+PP
AERIAL RAVE始動技	
站立強P/↘+強P/站立強K/↘+強K	

BLACK HEART

《SUPER MARVEL HEROES》中登場的角色，他的DASH速度慢(DASH時潛入地底)，但其使出強攻擊時會召喚出一班亡靈，造成高HIT數及牽制的效果，其中跳躍強攻擊的效果一流。ASSIST攻擊方面則首推以地上攻擊TYPE為最好用。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為4段。






VARIABLE ASSIST

TYPE α	地上攻擊TYPE(痾殊殊咩)
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE

基本連續技

1) 弱DRAK THUNDER(對手DOWN時立即CANCEL)→HEART OF DARKNESS

特殊能力	
空中DASH	空中+→→ or PP
必殺技	
DRAK THUNDER	←↙↓↘→+P
INFERNO	→↘↓↙←+P
HYPER COMBO	
ARMAGED DOM	↓↘→+PP
JAGEMENT DAY	↓↙←+PP(空中可)
HEART OF DARKNESS	↓↘→+KK
AERIAL RAVE始動技	
站立中P/↘+強P	

WOLVERINE

這WOLVERINE與DC版WOLVERINE在性能上有些微分別。基本上，單以其速度已足可擾亂對手(其中以跳躍強P最惡)。由於他的速度快，故其必殺技在出招後亦只有極少的硬直時間。至於在ASSIST TYPE當中，首推其移動攻擊TYPE為最好用。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為2段。





VARIABLE ASSIST

TYPE α	移動攻擊TYPE(痾殊殊咩)	TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	突進攻擊TYPE		

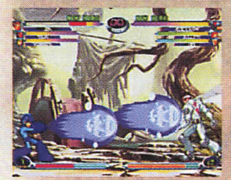
基本連續技

1)【蹲下弱K→蹲下弱K→蹲下中P→站立強K】→跳(AERIAL RAVE)→【弱P→弱K→中P→中P→中K】→DRILL CLAW(斜上方向)
2) 蹲下弱P→蹲下弱K→蹲下中P→BERSERKER BARRAGE X

特殊能力	
三角跳	跳躍至畫面邊 ↗ or ↘ or →
飛行	↓↙←+KK(空中可)
特殊技	
踏頭	空中↓+強K
爪SLIDING	↘+強P
必殺技	
BERSERKER BARRAGE	↓↘→+P
BERSERKER SLASH	↓↙←+P
TONARDO CLAW	→↓↘+P
DRILL CLAW	弱K+強P(空中可)
HYPER COMBO	
BERSERKER BARRAGE X	↓↘→+PP
WEAPON X	→↓↘+PP
FATAL CLAW	→↓↘+KK(空中可)
BERSERKER CHARGE	↓↘→+KK
AERIAL RAVE始動技	
站立強K/↘+強K	

ROCKMAN

ROCKMAN的通常技攻擊距離太短，因此他的戰法是以跳躍及DASH攻擊為主。然而，ROCKMAN的強P攻擊則可作牽制遠距離之用（因可放波）。在ASSIST TYPE當中，首推其BALANCE TYPE最為好用。至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為6段。






VARIABLE ASSIST

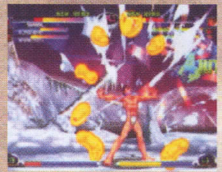
TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	BALANCE TYPE（痾殊殊咩）		

基本連續技

1) 站立弱P→蹲下中K→蹲下強K
2) 站立弱P→站立中P→站立強P
3) CHARGE SHOT儲氣狀態下（按緊強P）：
站立弱K→站立強K→跳（AERIAL RAVE）→【弱P→弱K→中P→中K→CHARGE SHOT（放開P）】
4) 對手處於畫面邊端：
站立強K→跳（AERIAL RAVE）→【弱P→弱K→中P→中K→HYPER ROCKMAN】（＊對方可擋）

特殊能力	
三角跳	跳躍至畫面邊 ↗ or ↘ or →
必殺技	
ROCK UPPER	→↓↘＋P（空中可）
ROCK BUSTER	強P，持續按可變CHARGE SHOT（空中可）
ITEM「ROCK BALL」	↓↘→＋K
ITEM「TORNADO HOLD」	→↓↘＋K
ITEM「LEAF SHIELD」	↓↙←＋K
HYPER COMBO	
HYPER ROCKMAN	↓↘→＋PP（空中可）
RUSH DRILL	↓↘→＋KK
BEAT PLANE	↓↙←＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立強K／↘＋強K	

JIN SAOTOME（早月女刃）

JIN的通常技攻擊力高，因此他的戰法是以密著戰為主。HYPER COMBO方面，「早月女CYCLONE」及「BLODIA PUNCH」為連技的瑰寶，而特殊技「空中↓＋強K」，則配合AERIAL RAVE最為實用。在ASSIST TYPE當中，首推其移動攻擊最為好用。至於他的地上CHAIN COMBO為2段，而空中CHAIN COMBO則為2段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	移動攻擊TYPE（痾殊殊咩）	TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE		

基本連續技

1)【只限密著戰場合】站立弱P→站立中P→早月女CYCLONE
2)【空中↓＋強K→站立弱P→站立中P】→跳（AERIAL RAVE）→【弱P→弱K→中P→中K→強P】
3) 蹲下弱K→BLODIA PUNCH





特殊技	
空中↓＋強K	
必殺技	
早月女TYPHOON	←儲→＋P
早月女CRUSH	→↘↓↙←＋K
早月女DYNAMITE	↓儲↑＋P
早月女FIRE	P連打
HYPER COMBO	
BLODIA PUNCH	↓↘→＋PP
BLODIA VULCAN	↓↙←＋PP
早月女CYCLONE	↓↘→＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立中P／↘＋強P	

OMEGA RED



OMEGA RED的通常技攻擊距離長，因此他的戰法是以遠距離攻擊為主（遠距離使「陰」人一流）。在遠距離出↘ or ↓ or ↙＋強K CARBORUNDUM COIL中可連按P或K吸取對方能量，亦可以方向掣配合P或K把對方投出。然而，OMEGA RED的HYPER COMBO卻不如想像中好用（因對手很易以ADVANCING GUARD避過）。在ASSIST TYPE當中，首推其投技援助 TYPE最為好用。至於他的地上CHAIN COMBO為3段，而空中CHAIN COMBO則為6段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	投技援助TYPE（痾殊殊咩）	TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	地上攻擊TYPE		

基本連續技

1) 對手保持一定距離：
↓＋強K／↘＋強K（視乎距離）→OMEGA STRIKE • 前
2) 站立弱P→站立中K→OMEGA STRIKE • 前／OMEGA STRIKE • 斜上
3) 站立弱P→站立中P→跳（AERIAL RAVE）→【弱K→弱P→中K→空中CARBORUNDUM COIL • 前】
4) 跳躍強K→蹲下弱K→蹲下中K→↓＋強K／↙＋強K（視乎距離）

特殊能力	
空中DASH	空中＋→→ or PP
必殺技	
CARBORUNDUM COIL • 前	↓↘→＋弱P
CARBORUNDUM COIL • 斜上	↓↘→＋強P
CARBORUNDUM COIL • 上	↓↘→＋PP
空中CARBORUNDUM COIL • 前	空中↓↘→＋弱P or 弱K
空中CARBORUNDUM COIL • 斜上	空中↓↘→＋強P
空中CARBORUNDUM COIL • 斜下	空中↓↘→＋強K
空中CARBORUNDUM COIL • 下	空中↓↘→＋KK
DEATH FACTOR	CARBORUNDUM COIL中K連打（空中可）
ENERGY DRAIN	CARBORUNDUM COIL中P連打（空中可）
OMEGA STRIKE • 前	↓↘→＋弱K
OMEGA STRIKE • 斜上	↓↘→＋強K
OMEGA STRIKE • 上	↓↘→＋KK
HYPER COMBO	
OMEGA DESTROYER	↓↙←＋PP
CARBORUNDUM SMASH	空中↓↙←＋PP
AERIAL RAVE始動技	
站立中P／↘＋強P	

BULLETA




在今集中，「小紅帽」BULLETA仍是非常強勁的角色，如她的空中P投擲有很強的攻擊判定，加上其大部份攻擊也很「狠」很「毒」，打擊對手心理一流。然而，BULLETA的通常技攻擊距離太短，大家必須留意。在ASSIST TYPE當中，首推其對空迎擊 TYPE最為好用。至於她的地上CHAIN COMBO為5段，而空中CHAIN COMBO則為3段。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE	TYPE β	對空迎擊TYPE（痾殊殊咩）
TYPE γ	變則攻擊TYPE		

基本連續技



1) 蹲下弱K→蹲下中K→【→＋強P】→SHYNESS & STRIKE→COOL HUNTING
2) 蹲下弱K→站立中K→跳（AERIAL RAVE）→【弱P→弱K→中P】→2段跳【弱K→中P→中K】→CHEER & FIRE • 橫方向

特殊能力	
2段跳	空中↑
特殊技	
← or →＋強P／→＋強K／↙＋強K／DASH中← or →＋強P	
必殺技	
上段SMILE & MISSILE	←儲→＋P
下段SMILE & MISSILE	←儲→＋K
HAPPY & MISSILE	↓儲↑＋P
SHYNESS & STRIKE	↓↙←＋P
SENTIMENTAL TYPHOON	近敵時→↘↓↙←＋強P
CHEER & FIRE • 上方向	→↓↘＋P
CHEER & FIRE • 橫方向	→↓↘＋K（空中可）
HYPER COMBO	
COOL HUNTING	↓↘→＋PP
BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→＋KK
APPLE FOR YOU	→↘↓↙←＋KK
AERIAL RAVE始動技	
站立中K／↘＋強K	

TEXT：時雨
協力：SAM





PS2
製造商：TECMO
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：DVD-ROM
FIG／1-4P／MEM／對應MULTI TAP、DUAL SHOCK 2

DC
製造商：TECMO
售價：44.9美元　發售日：發售中
容量：GD-ROM
FIG／1-4P／MEM／對應ARCADE STICK、震動器

12角色對人戰全攻略！

對戰時的進階知識解說

由於有些玩者可能對格鬥遊戲的某些概念並不熟悉，因此筆者會在這裏括作解悉，內容當然會以《DOA2》作中心。

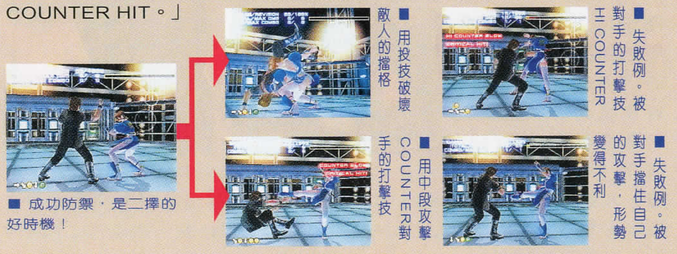
二擇

在格鬥遊戲中，「二擇」是一個非常重要的概念，尤其是在《DOA2》中，絕大部份時間玩者都沒有「確定」的招式可以傷到對手，因此使用「二擇」去進攻是必須的。

「二擇」顧名思義，是「二擇其一」的簡稱。作為格鬥遊戲的術語，它的定義是「當對戰者之間的硬直時間有所不同(即出現一方有利，另一方不利的情況)，有利的一方可以使用二種或以上的方法去攻擊，而防守的一方對此必須作出正確的應對，否則就會被擊中」。在3D格鬥中，最普遍出現的是中下段攻擊二擇(防禦的一方要選擇上或下段擋)，另外打擊技和投技二擇也是非常常見的，而在《DOA2》這也不例外，但要留意二擇一旦失敗，玩者自己也有風險。

例子1：

「EIN使用中段拳『揚突』(↘P)被對手的KASUMI擋了，KASUMI雖然沒有確定的反擊技，但卻可以比EIN早行動，這時就是KASUMI進行二擇的好時機。她的選擇有二，一是使用投技，如果EIN站立防禦就會命中；二是使用中段攻擊，如果EIN想使出打擊技，先出手的KASUMI就可以取得COUNTER HIT。」


■ 成功防禦，是二擇的好時機！
■ 用投技破壞敵人的擋格
■ 失敗例。被對手的打擊技HI COUNTER
■ 用中段攻擊COUNTER對手的打擊技
■ 失敗例。被對手擋住自己的攻擊，形勢變得不利

例子2：

「JANN-LEE用『BODY BLOW』(→P)令對手LEI-FANG產生CRITICAL狀態，這時當然是JANN-LEE有利，因此他可以進行二擇攻擊(或正確點說是三擇)，包括了上段浮技(LEI-FANG對策：上／下段HOLD)、中段浮技(中段HOLD)和投技(不使用HOLD或回復)。」


■ CRITICAL發生！
■ 用中段招浮起對手
■ 失敗例。對手可用中段HOLD破解
■ 用上段招浮起對手
■ 失敗例。對手可用上段HOLD破解
■ 估計對手用HOLD，使用投技奪取HI COUNTER
■ 失敗例。對手不HOLD又不回復，令投技落空

DELAY

DELAY在3D格鬥中是指「攻擊的一方將他的COMBO的入力時間故意延遲，做出時間差令對手誤以為自己的攻擊已經結束，引誘他進行反擊，並在他出招時用COMBO的下一招COUNTER HIT對手」。在《DOA2》中幾乎所有COMBO攻擊都可以作出DELAY，玩者應該好好利用這個特性，因為DELAY可以令進攻時有更多的變化，難以被敵人看穿，另一方面DELAY也是防禦的重要技巧。例如：

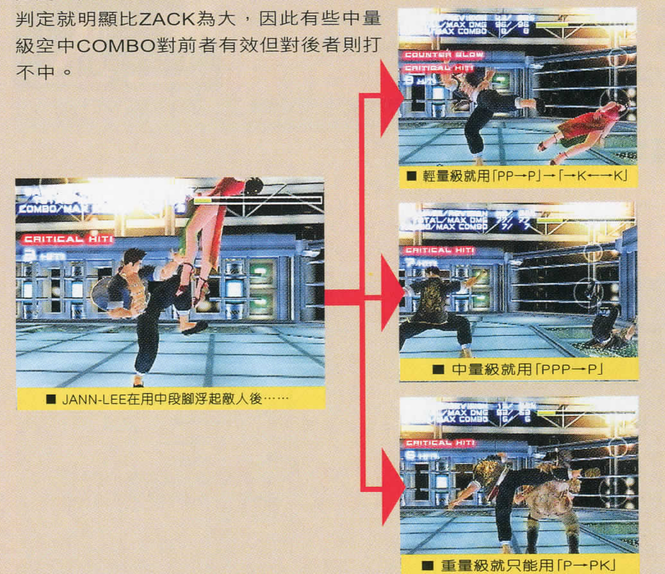
「HAYABUSA的『破突』(→P)被對手GEN-FU擋了。GEN-FU知道「破突」的硬直長度是足以讓她立即用投技來反擊的，因此她便放心去用投技攻擊。不過她卻忘記了HAYABUSA的『破突』後面有派生技『破邪膝蹴』(→PK)，HAYABUSA利用少少的DELAY，成功引誘對手出錯。」


■ 破突被擋了！糟糕！
■ 騙你的！我只是將第二下DELAY了少許，就引到你上當了！

角色重量

在3D格鬥遊戲中，空中COMBO成功與否，和角色本身的重量有着莫大的關連。因為對手的體重越高，他浮起時的高度就越低，影響空中COMBO是否成立。

基本上在《DOA2》角色的體重可以分為三大類，KASUMI、AYANE和LEI-FANG是屬於輕量級、LEON和BASS是屬於重量級，其他人則屬於中量級。不過玩者要留意即使是同屬一個級別，各角色的體重也是有微妙的分別，另外角色本身的判定也會影響COMBO是否成立，例如HELENA的判定就明顯比ZACK為大，因此有些中量級空中COMBO對前者有效但對後者則打不中。


■ JANN-LEE在用中段腳浮起敵人後……
■ 輕量級就用「PP→P」→「←K←→K」
■ 中量級就用「PPP→P」
■ 重量級就只能用「P→PK」

TAG COMBO介紹

在開發TAG COMBO時，玩者要考慮的事情有兩項，其一是浮起的高度，因為有CANCEL換人的關係，玩者可以完全不去理會招式的硬直，因此一些SINGLE時沒有利用價值的招式，到了TAG MODE時可能會變得極之有用。其二是換人時的威力修正，因為每換一次人招式的威力就會打個七折，換人次數越多，威力也越低。故此有時選擇不換人，單人匹馬去完成整個COMBO會更有效。(以下連續技中的C為換人之意)



HELENA&LEI-FANG

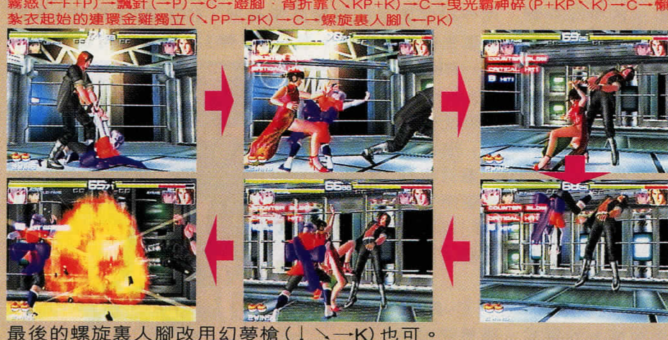
烏龍盤打(↓↘→P)→撩陰連拳(→PP)→穿掌單劈手(PP)→插步挑拳(↙P)→後蹴腿(↓K)→C→斜飛肘擊(↑P)→懶紮衣起始的連環金雞獨立(↘PP→PK)→C→挑打下攔((↘)PP)→C→連環金雞獨立(PP→PK)→C→挑打下攔((↘)PP)



由場的一邊打到場的另一邊的COMBO，絕大部份時間都會因撞牆而停止是缺點

AYANE&LEI-FANG (輕中量級)

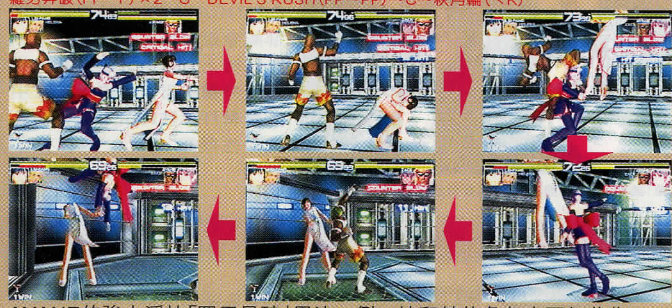
霧惑(←F+P)→飄針(→P)→C→蹬腳．背折靠(↘KP+K)→C→曳光霸神碎(P+KP↖K)→C→懶紮衣起始的連環金雞獨立(↘PP→PK)→C→螺旋裏人腳(←PK)



最後的螺旋裏人腳改用幻夢槍(↓↘→K)也可。

AYANE&ZACK

霧惑(←F+P)→飄針(→P)→C→UPPER(↘P)→RISING KNEE(↘↘K)→C(越過對手下面)→羅刃昇破(PP→P)×2→C→DEVIL'S RUSH(PP→PP)→C→秋月輪(↖K)



AYANE的強力浮技「羅刃昇破」用法一例，她和其他角色也可如此作

ZACK&TINA (輕中量級)

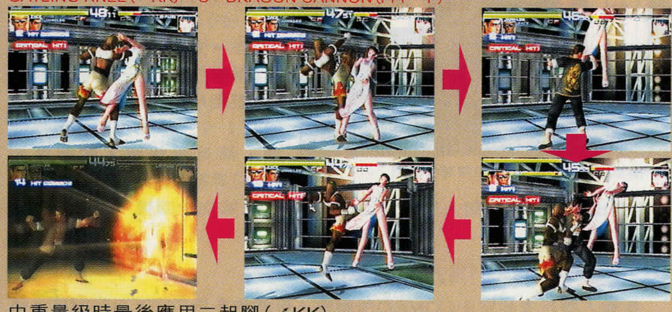
CRITICAL→RISING KNEE(↘↘K)→C→STEP KICK(↗K)→DANCING DOLL KICK(F+K)→ULTIMATE COMBO(→PPK)→C→GATLING KNEE(→KK)→COMBO DROP KICK(→→PPK)



重量級時最後應用VERTICAL HAMMER((↘)PP)

ZACK&JANN-LEE (輕量級限定)

CRITICAL→RISING KNEE(↘↘K)→C→COMBO KNUCKLE UPPER(PP→P)×2→C→GATLING KNEE(→KK)→C→DRAGON CANNON(PPP→P)



中重量級時最後應用二起腳(↗KK)

HAYABUSA&HELENA

CRITICAL→臥龍閃(↓↘→P)→空旋斬刀(PP←P)→C→挑打下攔((↘)PP)→C→昇龍腳((↓)←K)→C→挑打下攔((↘)PP)→C→天輪腳(↖K)



留意昇龍腳的換人時間不是最速入力，要停一停才可

JANN-LEE&EIN (輕量級限定)

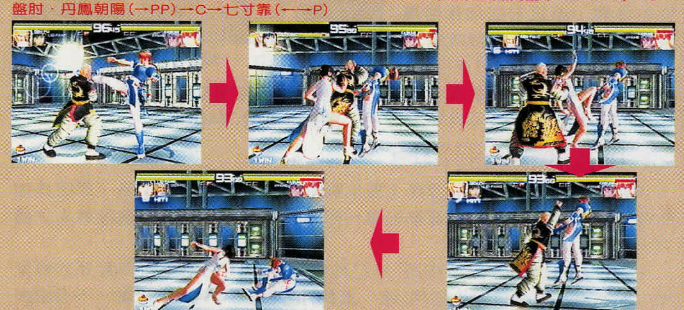
CRITICAL→天槍(↘↘K)→C→COMBO KNUCKLE UPPER(PP→P)×3→SNAP SPIKE KICK(→K←→K)



中量級的話將最後一下COMBO KNUCKLE UPPER變成DRAGON CANNON(PPP→P)

GEN・FU&LEI-FANG

固有上中段HOLD(←↗F)→虎抱頭(↗P)→C→懶紮衣起始的連環金雞獨立(↘PP→PK)→C→盤肘．丹鳳朝陽(→PP)→C→七寸靠(←→P)



此為全確定COMBO，這令到GEN-FU的「萬用HOLD」變得極之強力

以迅雷不及掩耳的速度打亂對手的思考



KASUMI

KASUMI的基本戰術，是利用她所擁有的高速度和豐富的地上中下段連攜攻擊，強迫對手在上下段擋格中作出選擇。一旦對手出錯而產生CRITICAL狀態，KASUMI就有機會浮起他再用空中COMBO追擊。

KASUMI的牽制技中，以肘擊「閃光彈」(→P)最為優秀。它是遊戲中最快的中段攻擊，用作截停對手的攻勢非常有效，COUNTER HIT和蹲下HIT時更會令對手產生CRITICAL。在「閃光彈」之後玩者可以選擇中段的「閃光人襲腳」(→PK)或下段的「閃光幻落腳」(→P↓K)作二擇，這兩招即使被敵人擋了也沒有虛位，相當安全。另外，「閃光彈」還可以在「二連突」(PP)之後使用，因此敵人在擋了「二連突」以後立即就要面對玩者的中段／投技二擇，非常強力。



■「閃光幻落腳」是KASUMI最常用的招式之一

另外中段P「界刃」(↘P)也是極強力的招式。雖然它出招速度不及「閃光彈」，但它卻有CRITICAL誘發派生技「界央閃突」(↘PP)和「界央幻落腳」(↘P↓K)，因此只要將第二下略為DELAY，就常會將對手COUNTER，製造空中COMBO的機會。

浮技選擇多姿多采

當敵人被玩者CRITICAL之後，就是浮起對手的時候。KASUMI的主力浮技計有上段K的「飛龍腳」(↑K)、中段P的「霧幻刀」(↘↘P)、中段K的「旋．霞蹴」(↘F+K)和「舞扇」(↘↘K)，選擇這麼多，即使敵人想HOLD也十分困難。不過有少許地方玩者是要注意的，首先「閃光彈」的CRITICAL狀態是屬於蹲下型，因此上段的「飛龍腳」會打不中；其次是「旋．霞蹴」的浮起幅度較低，因此它對重量級效果不大；最後是「舞扇」在攻擊後KASUMI會彈後，因此玩者需要先DASH前一步才可以使用空中COMBO。KASUMI的空中COMBO基本只要懂得「連光天襲腳」(PP→P→K)就可以了，不過如果遇着是落斜地形的話，「連光虛襲斬」(PP→PK↓K)也行。

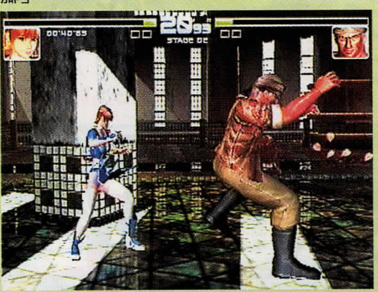


■用「飛龍腳」踢起敵人來做空中COMBO

當敵人想用HOLD來從CRITICAL狀態中回復，就是使用投技的最好機會。KASUMI擁有一招指令簡單而且威力極高的投技「朧」(↘↘F+P)，在HI COUNTER時威力超過100！

特殊HOLD的使用法

KASUMI的中K HOLD本身的威力雖低，但卻能將敵人拋至高空進行追擊。現時破壞力最高的追擊COMBO是霧幻刀(↘↘P)→連光虛襲斬(PP→PK↓K)，如果敵人浮得比較低，最後一招則改用「連光天襲腳」。


■「萬用HOLD」櫻惑的利用價值無從估計

KASUMI另外還有兩招特殊HOLD技——櫻惑(←↗F)和櫻迷(←↘F)，它們雖然沒有威力，而且也不能用來回復CRITICAL狀態，但成功的話卻能令自己閃到敵人的背面，在戰略上有着很大的意義。另外由於櫻惑可以一次過將上中段所有打擊技HOLD着，因此它汎用性極高。

將飯綱落變成對手的惡夢

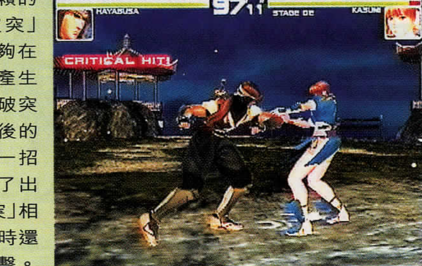


HAYABUSA

HAYABUSA的招式大都十分標準易用，而且在上中下段都有強力的招式。除此之外，他還擁有最強投COMBO(和HOLD COMBO)「飯綱落」，和特殊姿勢「倒立」，可謂「萬千寵愛集一身」。HAYABUSA要上手不難，但要用得有型有款，就可能要花一點時間。

CRITICAL誘發技介紹

HAYABUSA最值得信賴的打擊技，是中段拳的「破突」(→P)。它出招快而且能夠在COUNTER和蹲下HIT時產生CRITICAL，又有派生技「破突膝蹴」(→PK)作為被擋格後的保險，性能極之優秀。另一招中段拳「昇旋刀」(↘P)除了出招較慢之外，也有和「破突」相似的性能，而且它在出招時還可以避開敵人的上中段攻擊。



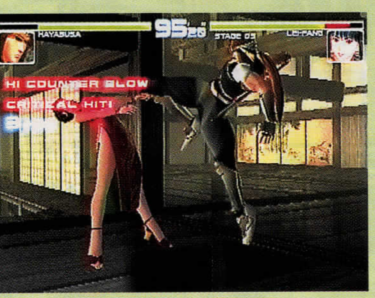
■近距離戰的主力——破突

上段攻擊「天突」(↑P)也是不俗的一招，因為它可以在正常HIT已經產生CRITICAL，而在COUNTER HIT時則可以浮起對手，接上空中COMBO。

CRITICAL後的攻防

HAYABUSA在浮技的選擇上要比其他角色花上更多的工夫，原因是他的浮技都各有特色，玩者要緊記每一招的特性，才能有效地奪取敵人之體力。

HAYABUSA最佳之浮技是「破幻昇腳」(↑K)，它出招快而且浮的幅度高，即使對手是重量級也能用「連．鬼哭神啼腳」(PPKKK)追擊。不過由於是上段攻擊，它會敗給敵人的上段HOLD和下段HOLD，不太安全。因此玩者必須將中段的「破邪膝蹴」(→K)混合使用。「破邪膝蹴」的出招和「連．鬼哭神啼腳」一樣快，只是浮力比較低，之後的追打技要用「空旋斬擊」(PP←P→P)才可。

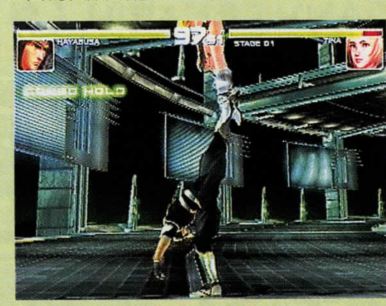


■「破邪膝蹴」和「破幻昇腳」要混合使用

另一方面，同樣是中段腳的「舞雛」(↓↘→K)，中段拳的「裂空砲」(↘P+K)和「臥龍閃」(↓↘→P)也可以作浮技使用，而且浮起敵人的幅度和「破幻昇腳」相同，不過它們的缺點是出招慢，因此敵人有機會從CRITICAL狀態之中回復，使用時必須注意。

投技要因不同情況去選擇

當敵人被玩者的空中COMBO所壓迫，自然會多用了HOLD來對抗。而這就正中HAYABUSA之下懷了。因為「飯綱落」(←↙↓↘→F+P↓↘→↗↑F+P←↖↑↗→↘↓F+P)的威力極之強大，只要兩次HI COUNTER THROW就能KO對手，入力也不是太過困難(其實只要不斷將搖桿轉呀轉就能使出……)，請務必熟習。至於在一些要求快速反擊的時刻，就應該使用1 FRAME投*，HAYABUSA的1 FRAME投威力最高的是「山嵐」(←F+P)，如在壁際則應該用「首切投」(→F+P)。


■HOLD之後的「飯綱落」可能要一番練習才能成功

*1 FRAME投：指令只有一個方向的投技，例如←F+P、↘F+P等

打擊投技無一不精



GEN-FU

使用六合心意拳的GEN FU是《DOA2》中最易令敵人產生CRITICAL的角色，而他的進攻方式也就是利用這個優勢，不斷用上中段打擊技和投技去作出三擇，令敵人疲於奔命。不過由於他的手腳比較短，GEN-FU必須在近距離戰才能發揮其實力。

用打擊技全面壓制敵人

GEN-FU的打擊技大都有產生CRITICAL的特性，當中又以中段拳「挑領」((↘)P)、上段拳「撐掌」(↑P)和中段腳「彈腿」(↘K)為主力。「挑領」的攻擊判定極強，在正常HIT和蹲下HIT時就能CRITICAL對手，而在COUNTER HIT或CRITICAL當中擊中時則會浮起敵人，可謂一招兩用。由於在指令上需要玩者先蹲下才能使出這招，因此使用GEN-FU時應養成經常使用蹲下DASH(↘↘)來接近敵人的習慣；至於「撐掌」除了是上段攻擊之外，其他性能都和「挑領」極之相似(連動作也似到十足)，也是可以多用；而中段腳的「彈腿」則是GEN-FU在中距離戰的主力，它在任何時候擊中都會產生CRITICAL，並有能CRITICAL持續的派生技「蛇出洞」(↘KP)，之後玩者就有機會前DASH返回近距離作戰。

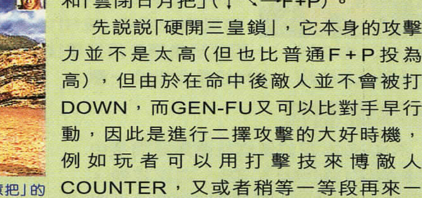


■主力是中段CRITICAL誘發技「挑領」

除了中上段招式外，GEN-FU還有一下強力的下段投——「白蛇翻捶」(↙P)，它在COUNTER HIT時會令對手產生座地CRITICAL狀態，之後玩者可以用「挑領」浮起對手，或者用「彈腿」維持CRITICAL。不過「白蛇翻捶」最能發揮威力是在濕滑地面上，因為這時它不需要COUNTER就能誘發CRITICAL！由於是下段招式，敵人要提防可是十分困難。

CRITICAL後的「投技風暴」

GEN-FU在令對手CRITICAL後，最普遍的做法當然是用浮技浮起敵人，再用空中COMBO奪取敵人體力(詳細可參考下面的COMBO流程圖)。但GEN-FU除了打擊技之外，投技也是他的專長，原因是他有兩招特殊投——「硬開三皇鎖」(↓↙←F+P)和「雲閉日月把」(↓↘→F+P)。

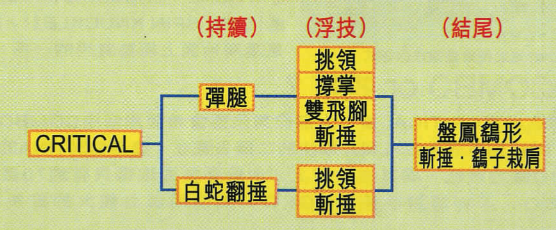

■中了也不會倒下是「六合心意把」的恐怖之處

先說說「硬開三皇鎖」，它本身的攻擊力並不是太高(但也比普通F+P投為高)，但由於在命中後敵人並不會被打DOWN，而GEN-FU又可以比對手早行動，因此是進行二擇攻擊的大好時機，例如玩者可以用打擊技來博敵人COUNTER，又或者稍等一等段再來一次投技。

而將敵人拋上高空的「雲閉日月把」則是重視威力時的首選。之後的空中COMBO通常是用「揭把」(←P+K)→「撐掌」(↑P)×2→「斬捶．鷂子栽肩」(↓P+K．←→P)或「盤鳳鷂形」(→PPP+K)，不過玩者應視實際浮起的高度調整COMBO的HIT數，因為勉強無幸福。


■「雲閉日月把」後的「揭把」必須出得準

GEN-FU空中COMBO流程



纖細地思考、大膽地進攻



HELENA

HELENA擁有特殊姿勢「仆步」和大量背向打擊技，能做到擾亂敵人的效果。「仆步」有回避上段攻擊的特性，而HELENA的背後打擊亦是十分強力，不過在激烈的戰鬥當中，玩者根本就無暇去理會姿勢問題，因此大家應視它們為連攜的一部份，而不是單獨的招式來看待。


■「仆步」後的「低膝」連中段招式也可以避開

DELAY是HELENA的必須技巧

HELENA作為攻擊起點的招式，絕大部份都是沒有上中下段派生的連攜技，因此極容易成為HOLD的目標。即使玩者改用單發的打擊技，HELENA的超長硬直時間也會讓敵人的投技有機可乘。為了解決這個問題，使用DELAY技巧是必須的。

HELENA使用率最高的招式是「叉步衝拳」((↘)P)，它在出招時有着回避上段的特性，又可以在蹲下DASH之中使用，最重要是它在通常HIT已經可以產生CRITICAL！另外一招「單劈手」(↗P)也有類似的性能。不過它們一旦被敵人擋着，玩者便應先稍等一等，引誘敵人前來使用投技，然後立即使出之後的派生攻擊來奪取HI COUNTER。只要敵人上過兩三次當，在擋了這兩招時就不敢輕舉妄動了，玩者也間接保障了自己的安全。



■由蹲下DASH開始使出「叉步衝拳」

中段以外的招式

如果對手常用中段HOLD來對付HELENA，玩者便要將上、下段攻擊和投技混在上述招式之中。HELENA最佳的上段攻擊是「單劈敗勢」(PP←)，原因是它的第二下拳是CRITICAL誘發技，而且玩者在出招後會背向敵人，從這裏開始可以用「滾劈」(↓P)、後蹴腿(↓K)和後掃腿(→→K)等中下段攻擊進行二擇。下段技方面，出招快、COUNTER時會CRITICAL的「插步挑拳」(↙P)是不俗的選擇，而且它在出招後也會背向敵人；「連環穿腳」(PP↓K)可以在攻擊之餘進入仆步狀態；「旋轉後蹴腿」(↓KK)在濕滑地面上則最為強力，因為它的第一腳已能CIRITICAL對手，第二腳就可以浮起敵人。至於投技，在看準敵人HOLD時應用威力高的「搖頭擺尾」(↓↘→F+G)，這招在背向敵人時也可以使用；用作反擊用的話出招快的「穿劈」(←F+G)是較佳的選擇。


■冰面上的「旋轉後蹴腿」是非常有用的招式

空中COMBO

HELENA的空中COMBO始動技選擇豐富，基本上被對手HOLD中的機會不高，但要留意它們在浮起對手後使用的追打技都有所不同(詳細請參考下表)，千萬不要混淆了。

(CRITICAL)	(持續)	(浮技)	(結尾)
叉步衝拳((↘)P) 單劈手(↗P)	穿掌(P)	抄手起腳(↑K)	敗勢震腳加穿腿(←PK↓K)
		叉步衝拳((↘)P)	轉身架推掌(←PPP)
		騰空外擺蓮(↖K)	連環轉身架推掌(PP←PPP)
	上步撐掌(←P) 插步挑拳(↙P)	後蹴腿(↓K)	連環轉身架推掌(PP←PPP)

在打擊和投技之間取得平衡



TINA

TINA身為女子摔角手，大家都可以想像到她是個以投技為主的角色。但由於在《DOA2》中使用投技的風險也很高（被HI COUNTER時隨時會吃個10 HIT COMBO……），因此玩者應先用打擊技製造壓力，待敵人被迫多用了擋格和HOLD時，才用投技作致命一擊。

基本牽制技

TINA最常用的牽制技毫無疑問是中段拳的「ELBOW」（→P），它出招快，在COUNTER HIT和蹲下HIT時會令對手CRITICAL，而且有大量的中下段派生技，即使被敵人擋了也沒有太大風險。另一招中段拳攻擊「VERTICAL BACK CHOP」（↘P）也是優秀的CRITICAL誘發技，由於指令上的關係，它在出招時有回避上段攻擊的特性，應多加利用。


■「ELBOW」是近距離最重要的招式

除了中段拳是主力之外，TINA在上下段也有很強的招式，例如「BACK HAND ELBOW」（↗P），它在任何時候擊中也會產生CRITICAL，出招也十分快；而下段的「LOW SPIN KNUCKLE」（↙P）則是濕滑地面上極為有用的一招。

空中COMBO or 投技？

在敵人出現CRITICAL後，大部份角色都會希望用空中COMBO去攻擊，但TINA則應該用投技和打擊技的二擇去進攻。這是由於TINA的空中COMBO威力較低，與其主力用上／中段浮技去取得只有約70威力的COMBO，不如等對手使用HOLD，然後用威力強大的投技去HI COUNTER THROW。TINA的最強投技「J・O・CYCLONE」（（↓）→←F+P）在HI COUNTER時能夠奪取120的體力，比起任何一個空中COMBO都要多，不過它的指令比較麻煩（要先蹲下），玩者應該利用蹲下DASH（↘↘）來使出。


■目標是HI COUNTER！——「J・O・CYCLONE」

TINA空中COMBO流程

	（持續）	（浮技）	（結尾）
CRITICAL	BACK HAND ELBOW（↗P）	BACK HAND ELBOW KNEE（↗PK）	ULTIMATE COMBO（→PPK）
	ELBOW（→P）	JUMPING KNEE PAD（→K）	LOW DROP KICK（→PP↓K）
		DOLPHIN UPPER（↘↘P）	

無視打擊的投技

在TINA擁有的投技之中，絕對不能不提「TACKLE」（←→F+P）和它的派生技「GIANT SWING」（←↙↓↘→F+P）。「TACKLE」是一招在敵人使用打擊技途中也可以捉着對方的特殊投。由於它在出招時的姿勢極低，所以能夠避開對手的上段攻擊，而且其飛撲的距離極遠（比TINA本身所有打擊技都要遠），因此也有奇襲的意義。派生技「GIANT SWING」攻擊力極高，而且即使被敵人脫身，形勢上也只是50／50，沒有不利，因此可安心使用。


■「TACKLE」在自己伏在地面上時也可以使用

絕不能輸給女兒！



BASS

BASS是《DOA2》中最重型，單發攻擊力最強，但也是最慢的角色。由於他缺乏出招快的攻擊，令到BASS在面對KASUMI、LEI-FANG等快速角色時經常受到壓制，一旦被COUNTER就很難脫身。因此使用BASS的玩者應該把握每個二擇的機會，務求一次攻擊就將對手的體力奪去半條。

BASS的CRITICAL誘發技其實不少，首先是中段拳「BODY HOOK」（→P）和「ELBOW SMASH」（↘P），它們在COUNTER HIT時會CRITICAL敵人；接着是中段腳的「KNEE LIFE」（→K），它在任何時候也會產生CRITICAL，不過實際上要在COUNTER HIT時它的CRITICAL時間才夠長讓玩者追擊；最後是下段攻擊的「PROTON HAMMER」（↙P）和「LEG BREAK」（↙K），前者在正常HIT時會令對手產生下段CRITICAL，不過由於BASS本身並沒有確定的追擊技，故此只能前往進行中段／投技二擇。後者則要在COUNTER HIT時才會有CRITICAL，之後敵人會任由玩者追擊，應好好利用。


■BASS的下段攻擊相當強力

除了使用單發的牽制技外，BASS也可以利用連攜技，引誘對方出招讓玩者取得COUNTER！例如「MONGOLIAN CHOP」（↖P）—「HELL SCISSORS」（↖PP）這招，它的第一HIT在COUNTER時可以CRITICAL對手，如果敵人想在擋了第一HIT時進行反擊，這就正中玩者下懷，因為它第二HIT是無條件的CRITICAL誘發技。


■用一些好像有虛位的招式引誘對手

空中COMBO和投技

在CRITICAL出現後，BASS和其他角色一樣，應該前往用空中COMBO和投技作二擇。由於BASS的投技破壞力驚人，對手可以會偏向在CRITICAL之後不用HOLD回復，令玩者的投技落空。故此，玩者在使用投技之前，必須令敵人對你的空中COMBO有所顧忌，否則也是徒然。BASS的空中COMBO不算複雜，而且威力也不俗（詳見下圖），但有一點是玩者必須注意的，就是「BODY HOOK」之後必須使用中段的浮技（上段攻擊會打不中）。


■投技應在敵人HOLD的瞬間使用

當敵人開始意識到要用HOLD的時候，玩者就可以放心用投技去進攻。在BASS的投技中「SUPER FREAK」（←↙↓↘→F+P）是最好用的一招，因為它在威力和指令難度中取得了平衡；BASS的最強投技「TFBB」（（↓）→←F+P）由於要先蹲下才能使用，出招比較慢，但這也有其價值的，因為在HI COUNTER時它可是有120點的威力！至於COMBO投，由於有被對手逃脫的風險，應盡量避免使用。

	（持續）	（浮技）		（結尾）
CRITICAL	PLAM JAB（P）	JUMPING HIGH KICK（↑K）	地獄突（P+K）→	KNEE HAMMER（→KP）
	BODY HOOK（→P）	BUFFALO CRUSH（↘↘P）		
	FRONT KICK（↘K）			

上中下連擋技一應俱全



ZACK

可能是由於使用我流泰拳的關係，ZACK的招式大部份都可以在上中下各段之間隨意轉換，靈活多變。如果對手不太懂得ZACK的派生方法，想擋住或者HOLD中ZACK的攻擊可是十分困難。另外他的浮技性能不俗，空中COMBO的威力也很高，再配合高效率的投技，ZACK是一個相當全面的角色。

CRITICAL誘發技

ZACK的CRITICAL誘發技主力有三，全都是出招極快的優秀攻擊。首先是中段的主軸「TEA・SOK・TRON」(→P)，它在COUNTER HIT和蹲下HIT時會產生CRITICAL，最適宜用來阻止敵人的連擋技；其次是中段膝擊「TEA・COW・TRON」，雖然出招速度不及前者，但能夠在任何時候CRITICAL對手是非常有用的；最後是下段的「TE・RAN」(↓K)，雖然它只能在COUNTER HIT以上CRITICAL對手，但由於擁有大量難擋的派生技(後述)，也絕對不能忽視。



■中段攻擊「TEA・SOK・TRON」為ZACK最常用招式

CRITICAL後發生的RUSH

ZACK在CRITICAL之後的選擇相當豐富，玩者只要將它們和投技混合使用，被敵人HOLD中的機會也會大減。不過玩者要留意ZACK在每一招浮技之後使用的空中COMBO追打技也不盡相同。

ZACK最強的浮技是「RISING KNEE」(↘↘K)，它的浮力是誇張到可以用「RISING KNEE」→「OVERHEAD KICK」(↘↘KK)或「GENOCIDE RUSH」(PP→PK)來追擊(只限輕量級)；同樣是膝擊的「COW・ROI」(→→K)和中段拳「DEVIL'S UPPER」(↘↘P)浮起敵人的幅度雖不及前者，但也足夠讓「GENOCIDE RUSH」來追擊(中輕量級可用MOBIUS RUSH)。



■投技只需用「HARD RUSH」就行了

如果敵人常用中段HOLD來對付玩者，則不妨改用上段的「RISING HEEL KICK」(↑K)，雖然之後只能用威力低的「GATLING KNEE」(→KK)追打，但總好過給敵人HOLD中。當然，使用投技永遠也是個好主意，ZACK的最強投技是「HARD RUSH」(↘↘F+P)，指令簡單之餘威力又高，還可以將敵人轟埋牆，性能好得無話可說。

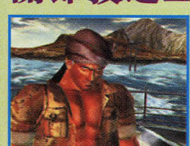
「TE・RAN」的活用法

比起其他角色，ZACK的下段始動連擋技極之豐富。由「TE・RAN」(↓K)開始的COMBO幾乎完全COVER了上中下三段，例如「LOW KICK RUSH」((↓)KKKK)、「TRICKY MIDDLE KICK」(↓KPK)和「MOBIUS RUSH」(↓KPPK)等。不過有一招玩者是必定要學會的，那就是由「TE・RAN STRAIGHT」(↓KP)派生出來的特殊行動技「VULCAN FAKE」(↓KP←)，由於它的動作和「VULCAN ELBOW」(↓KPP)非常類似，敵人在看到它時大都不會輕舉妄動，這正就是使用投技的好機會。即使敵人有反擊的意欲，但玩者這時也是處於有利的狀態，故只需使用「TEA・SOK・TRON」等出招快的攻擊，就能取得COUNTER HIT，非常有效，請務必一試。



■「TE・RAN STRAIGHT」在CRITICAL之後用作維持技也非常優秀

關節技之王



LEON

LEON身為重量級角色，論攻擊力是無用置疑的。不過他的弱點是缺乏速度，在和KASUMI和JANN-LEE等快速的角色作戰時，出招時經常會被COUNTER，令自己陷於困境。因此使用LEON的玩者必須常時將有利、不利的概念納入視野之中。

牽制技

LEON出招快的招式十分有限，連累到他可以用的牽制技也不多。當中最優秀的是「KNEE LIFT」(→K)，因為它在任何情況下都可以CRITICAL對手。不過這個CRITICAL狀態只會維持很短的時間，玩者必須先用上段拳(P)追擊，才能延長CRITICAL的時間，然後再用其他招式進攻。



■近距離時必用的「BODY BLOW」

另外中段拳判定的「BODY BLOW」(→P)也是LEON進攻的起點，它在COUNTER HIT和蹲下HIT時會CRITICAL，而且有中下段派生技，只要敵人按捺不住想反擊，就會被玩者的派生技COUNTER，進入CRITICAL狀態。不過在使用時請記得DELAY，否則遲早被對手看穿。

浮技和投技二擇

在CRITICAL發生後，LEON是處於極有利的狀態，因為他不論是空中COMBO還是投技都威力十足。先說空中COMBO，LEON的浮技選擇不多，但它們的性能都不俗。當中的首選是「GIANT UPPER」(↓↙←P)，它的浮力是LEON的招式中最高的，只要對手是中輕量級，浮起後可以輸入「PALM STUMP」(↘P)→「SOLID CRUSH」(→PPP)，威力非常高；第二招是從蹲下狀態使出的「SMASH」((↘)P)，它是屬於LEON招式中速度最快的一類，擊中時一定會將對手打DOWN，但必須在COUNTER HIT或CRITICAL時才能浮高敵人，浮起後的追打也是「SOLID CRUSH」；最後是中段腳「RISING TOMAHAWK」(↗K)，性能方面十分普通，但作為浮技則沒有任何問題。



■「風車式BACK BREAKER」

如果玩者先讀到敵人會HOLD，就應該改用投技來攻擊。而最適宜用來取得HI COUNTER THROW的當然是指令容易威力又高的「風車式BACK BREAKER」(←↙↓↘→F+P)。用COMBO投也未嘗不可，但考慮到有被逃脫的風險，還是用普通指令投安全。

脫走不能的「較剪腳」！

除了以上普通攻擊之外，LEON還有一招最後殺着，那就是無視對手打擊技的投技——「較剪腳」(↘↘F+P)。由於它在出招時姿勢極低，因此能一邊避開對手的上段攻擊，一邊捉着敵人。另外它的攻擊範圍非常遠，例如在下P COUNTER敵人之後的距離，「較剪腳」也是照捉無誤……不過「較剪腳」的最強之處，是它的派生攻擊「STF」(↓↓F+P)逃脫的時機非常難掌握，沒有太多實戰經驗的人，想脫出簡直是不可能，而且威力也有77，整體性能實在強得過份，沒有不用的道理。不過要小心這招會敗給下段投喔！



■遠一遠也捉着的「較剪腳」

無死角全能型人物！



JANN-LEE

使用截拳道的JANN-LEE應是《DOA2》中最強的角色之一，因為他的招式大都很簡單、轉段快而且破壞力驚人，加上他有防禦不能的絕技「DRAGON KICK」和特殊投「DRAGON GUNNER」，只要玩者有一套明確的戰術，JANN-LEE是一名極易上手的角色。

CRITICAL誘發技多得驚人

JANN-LEE的主力打擊技是中段拳判定的「BODY BLOW」(→P)，因為它出招快，在COUNTER HIT和蹲下HIT時會產生CRITICAL，又可以在上段P之後使出(即「SONIC HOOK」(P→P))，性能相當優秀。

如果「BODY BLOW」被敵人擋了，玩者也不會太過不利，因為它有兩下不同段的派生技，分別是中段的「BODY UPPER」(→PP)和下段的「BODY LOW SPIN KICK」(→P↓K)，可令敵人在選擇擋的時候出現混亂。當然，這兩下攻擊也是CRITICAL誘發技。



■由「BODY BLOW」派生的中下段二擇非常之強

如果玩者嫌單是用「BODY BLOW」太過單調，可以考慮用下段的「DRAGON SLICER」(PPP↓K)或「DRAGON LOW KICK」(↙K)，它們在正常HIT時已會產生CIRITCAL，之後玩者可以再用「BODY BLOW」維持CIRTICAL狀態，找機會使出空中COMBO。

空中COMBO要隨機應變

JANN-LEE浮起敵人的招式主要有二，一是上段的「RISING KNEE KICK」，二是中段的「KICK UPPER」。前者的浮人能力極高，只要對手是中量級以下，就能用「COMBO KNUCKLE UPPER」(PP→P)→「SNAP SPIKE KICK」(→K←→K)追擊，重量級則直接用「DRAGON CANNON」(PPP→P)。後者的浮力較低，遇着中量級時要將上述COMBO的「SNAP SPIKE KICK」改為「二起腳」(↗KK)，重量級則只能用「SONIC SPIN KICK」(P→PK)追擊。



■JANN-LEE的空中COMBO大都能夠轟人埋牆

兇惡的DRAGON GUNNER

JANN-LEE的另一主力武器，是別名「插死腳」的「DRAGON GUNNER」(→F+P)。它是一招無視打擊技的投技，即使對手是在出招途中也會命中。它本身的威力雖然不高，但由於在攻擊後JANN-LEE可以比敵人高約半秒行動，因此是進行中段、投技、再出一次「DRAGON GUNNER」三擇攻擊的好機會。另外「DRAGON GUNNER」後也有兩招確定的追打技，一是蹲下DASH之後的「DRAGON BLOW」(↓↘→P)，二是前DASH一步後的「DRAGON STEP HIGH」(→F+K)。



■用得多小心被朋友埋怨！「DRAGON GUNNER」

「DRAGON KICK」戰術

「DRAGON KICK」(↓↘→K)是一招不能用上段擋的攻擊，極之強力。但不要太過依賴，因為有經驗的玩者一眼就能看出「DRAGON KICK」的準備動作，然後立即蹲下避開它。其實使用「DRAGON KICK」最佳的時機，是當敵人在CRITICAL期間、或者是中了玩者的DRAGON GUNNER之後。因為這些時候敵人不能隨意行動，又面對着玩者的二擇攻擊，「DRAGON KICK」才可以起到出其不爾之效。

與細小身軀不相稱的強大破壞力



LEI-FANG

使用大極拳的LEI-FANG，是五位女角中打擊技最強的一位。她的基本技雖然缺乏距離，但卻常常能產生CRITICAL狀態，而且空中COMBO的威力亦相當驚人。另外她的HOLD技和投技也十分豐富，是十分適合初心者的角色之一。

主力是各式中段拳攻擊

LEI-FANG在進攻時最常用的起始技是中段的「肘擊」(→P)，它在COUNTER HIT或蹲下HIT時會產生CRITICAL，而且它還擁有派生技「連肘擊」(→PK)。在CRITICAL後玩者可直接用「連肘擊」或「蹬腳・背折靠」(↘KP+K)將對手浮起，之後再用「青龍背折靠」(P↘PP+K)來追擊(重量級應改用七寸靠(←→P))。另外「肘擊」也可以在「高探馬」(PP)後使出，配合適當的DELAY，可令敵人在擋格時不知所措。



■「連肘擊」是LEI-FANG的主力技

除了「肘擊」之外，LEI-FANG還有許多有效的中段拳攻擊，它們都各有特色。例如「懶紮衣」(↘P)是一招可以用來代替普通上拳(P)的中段拳，在招表中所有用P起動的招式，都可以用「懶紮衣」來代替；「揪地龍」→「上步七星」(↙PP)在攻擊開始時可以回避敵人的上段攻擊，而第二下擊中後則一定會CRITICAL，相當好用；「抱頭推山・前招」(←PP)是專門用來「陰」敵人來產生CRITICAL的招式，它在「高探馬」之後也可以使出。

用投技來補連攜之不足



■極之難解的投COMBO「托肘肩靠」可以多用

LEI-FANG的打擊技雖強，但卻缺乏上中下段的變化，很容易被對手HOLD個正着。但不用太過擔心，因為LEI-FANG的投技非常強力，簡直可以和重量級的LEON和BASS媲美。首先是威力超大的COMBO投「托肘肩靠」(↓↘→F+P←F+P←→F+P)，由於這招的節奏很快，敵人如果不習慣，想按F+P來脫出幾近不可能，在HI COUNER時它的威力更達120，可以說是一擊必殺；如果敵人對COMBO投免疫，則可用普通指令投「裡摔肩摔」(↓↙←F+P)，它除了威力高之外，完成後還可以確定地加多一下DOWN攻擊，相當「着數」。

跌跤系攻擊活用

LEI-FANG的下段攻擊「跌跤」(↓↓K)、「斧刃跌跤」(↙KK)和連環跌跤(PP↓K)在正常HIT時已會產生CRITICAL，使用得宜的話絕對是有效的進攻法之一。在跌跤之後玩者可以先用「肘擊」來維持CRITICAL狀態，之後再用「連肘擊」或「擺腳」(↑K)浮起對手，連上空中COMBO。



■「跌跤」在CRITICAL後仍會處於近距離

HOLD成功後的選擇

LEI-FANG的中腳HOLD雖然沒有威力，但卻能令敵人背向自己。這時背後投是確定的，另外玩者也可以用「懶紮衣」來製造CRITICAL。至於她的固有HOLD(←↗F/←↘F)在成功後「彈腳」(↗K)是確定的，之後敵人也會出現CRITICAL狀態任玩者魚肉(笑)。

用正攻還是用邪道？



AYANE

單是從招表來看，AYANE好像是一個經常利用特殊移動和背後打擊技來進行擾亂作戰的角色。但其實她的招式當中有許多本身已是非常強力，因此根本不需用什麼花招已能取勝。

AYANE最重要的打擊技是中段的「弧影爪」(→PP)，當第一下是COUNTER HIT時，第二下就能將對手浮起。雖說被擋格後會遭受確定的反擊(投技)，而且第二下可以被HOLD中，但其實只要將第二下稍為DELAY，敵人就不敢輕舉妄動，風險不高。浮起敵人後的空中追打技以「鬼光霸神碎」(P+KP↖K)為主，但一旦距離太遠，或者對手是重量級的話，則以「連刃弧影爪」(PP→PP)或「幻夢槍」(↓↘→K)比較安定。



■AYANE的代名詞「弧影爪」

另一招有效的招式是「風斬刀」(↖P)，它在COUNTER HIT或蹲下HIT時會產生CRITICAL，而且還有可以將對手浮起的派生攻擊「風斬龍舞」(↖P←P)，命中後的空中COMBO通常是羅刃昇破(PP→P)→影月輪(↖K)，重量級則直接用「羅刃裏人腳」(PP→PK)。

強力投技「霧惑」

由於AYANE的招式大都以中段拳為主，因此很容易成為HOLD技的對象，這時她的強力投技就能派上用場了。AYANE最好用的投技首推指令簡單的「霧惑」(←F+P)，它本身沒有攻擊力，但在調位之後玩者可以用確定的空中COMBO——「弧影爪」→「鬼光霸神碎」安定地取得約75的威力。另外「螺旋刀」(←P)→「羅刃昇破」→「影月輪」也非常安定。以「1 FRAME投」來說，這種威力可說是相當優秀。如果玩者是看準敵人HOLD的一瞬來使用投技的話，則威力高的「華蝶亂舞」(↓↙←F+P)是較佳的選擇。



■霧惑後必定要用確定COMBO

利用下段CRITICAL誘發技進攻

為了不讓進攻的模式流於單調，玩者宜將難於擋格的下段攻擊混進其他招式之中。AYANE的下段CRITICAL誘發技有許多，當中較優秀的是「地雷炎陣」(↖↖P↓K)和「狼槍腳」(↓F+K)，因為它們的CRITICAL持續時間較長，玩者之後可用「螺旋刀」或「蒼天腳」(↑K)將對手浮起和追擊。

中段K HOLD之後的追打技

AYANE和姊姊KASUMI一樣，在中K HOLD之後可以用空中COMBO進行追擊，現時發現最強的追擊法是「背陣」(↑P)→「圓舞翔」(↖P)→「羅刃昇破」×2→「影月輪」(重量級要用少一下羅刃昇破)，配合HI COUNTER加DANGER ZONE，筆者試過一招扣敵人171點！不過想成功使出可是要一番苦練。



■AYANE的中腳HOLD可是一擊必殺的絕招

攻擊力比想像中弱？



EIN

使用空中道的EIN，他的招式給人的感覺是大開大合，著重一擊必殺，又有大量將對手轟埋牆的招式。表面上好像充滿破壞力，但實際上EIN的整體攻擊力不是太高，而且招式的硬直時間大都很長，一旦被擋格，就必定會受到狠狠的反擊。因此玩者在使用時EIN，應該以牽制技和連攜攻擊為主。

善用中下段的CRITICAL誘發技

EIN的主力CRITICAL誘發技有三招，當中的主力是中段拳的「揚突」(↖P)，它會在COUNTER HIT和蹲下HIT時會產生CRITICAL，而且即使被擋了也不會遭受確定的反擊，是用來試探敵人虛實的重要招式。其次是，中段腳「膝蹴」((→)K)，它的出招速度和「揚突」差不多，但卻能在正常HIT時CRITICAL對手，而且它還有派生技「鬼齒」((→)KK)，即使被敵人擋了第一下也不會太危險。



■「揚突」雖然沒有派生，但卻是最安全的招式

最後一招EIN常用的CRITICAL誘發技是「下段足刀」(↙K)，它在COUNTER HIT時會CRITICAL，由於是下段起動的關係，命中率十分高，而且它還有中上段的派生技，能夠給予敵人巨大壓力。

浮技選擇極之豐富

在令對手出現CRITICAL後，玩者應先用上P、「揚突」和「膝蹴」令CRITICAL的時間持續，然後再用浮技接上空中COMBO，奪取大量傷害。



■「天槍」的浮力驚人

EIN的浮技首選是中段腳的「天槍」(↖↖K)，它的浮力十分驚人，在CRITICAL或COUNTER時擊中對手，可以輸入「揚突(↖P)→霧鐘(PP→PK)」的COMBO(重量級則只能用霧鐘)；另一招中段腳「舞鶴」(↖K)浮力雖然不高(只能用霧鐘追打)，但在被HOLD時玩者卻不會受傷，相當安全；EIN另外兩招浮技分別是上段腳的「光琳」(←F+K)和中段拳的「昇肘打」(↗P)，它們在攻擊後都會背向敵人，因此如果要用「霧鐘」追打的話請先轉身(將搖桿推前)。

別忘了連攜技和投技

EIN除了用單發技來進攻，也可以用上中下不斷轉段的連攜技進攻。這時常用的起始招式為「勾手突」(→→P)和同種的「連勾手」(PP→P)，不論敵人中了還是擋了這招，玩者都可以選擇用中段(牽牛)或下段(水面蹴)的派生技去繼續攻擊。不過玩者必定要有使用投技來對付敵人的HOLD之準備。EIN的投技選擇不少，但玩者其實只需要記着兩招就可以了。它們分別是威力高的「火影」(↖↖F+P)和指令簡單的「龍骨」(←F+P)，這兩招都有一個特色，就是在牆壁附近使出時會變成壁際投技，威力因而增加。



■在牆邊作戰絕對是有利EIN



TEXT BY：赤目黑龍

鳴謝：瑞華行

WS	
	製造商：BANPRESTO
	發售日期：3月30日　售價：4500日圓
	記憶：32M ＋256K SRAM
SLG	

第1部：地上激動篇 攻略第2回

第9話 甦醒吧 勇者[ムードロン研究所]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

這是「勇者雷登」出場的一版，在這裡，一出場會出現的不是勇者雷登，而是在片中出現的補給機「保魯卡」，這次和之前的不同，「保魯卡」不是由神宮寺或瑪莉其中一人駕駛，而是由二人同時駕駛，所以在精神指令上，亦是可以使用二人的精神力量。

不過在一開始之時，大家不要將這「保魯卡」放上前線作戰，一定要等待援兵的到來，自軍的援兵會在第2回合出現，地點是右上角的「2」位置之上，援兵一定要向下移，接應正在待中的「保魯卡」。

而敵人方面，以左上方的最為厲害，不過，由於受到步速所限，並不會在短時間之內到達，所以玩者應先解決在下方的「空中戰車」。而在第3回合，在研究所下方的神面岩之上，雷登便會出現，在這話之中，玩者要小心的利用雷登，尤其是要令他的LEVEL得到一定的提升。

除了是左上方的敵人之外，在4回合出現在「C」地點的敵人「布拉狄I」亦不能忽視，他是追殺「彈劾王」而來到這裡的，他的戰鬥力大家在之前也領教過了，而且他在死後有2段形態，大家一定要保留一些戰鬥力來對付他。

除此之外，亦要小心敵方的指揮官「煞京」，由他所駕駛的「根狄」雖然不是一部極之厲害的機體，不過防禦力相當高，當然，擊倒他之後所得到的金錢亦相當可觀呢！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
保魯卡(ブルーカー)	神宮寺

自軍增援機體(2)[第2回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選10機	

自軍增援機體(3)[第3回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
雷登(ライディーン)	洸



敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
根狄(ガンテ)	煞京(シャーキン)	16	22000	15000	1
巨烈獸馬丹加(巨烈獸マダンガー)	人工知能	11	6800	2300	2
基路狄(ギルディーン)	人工知能	11	6200	2100	1
基路狄(ギルディーン)	人工知能	10	6200	2100	4
多洛美(ドローメ)	人工知能	11	2500	1000	3
多洛美(ドローメ)	人工知能	10	2500	1000	3

敵方初期機體(B)

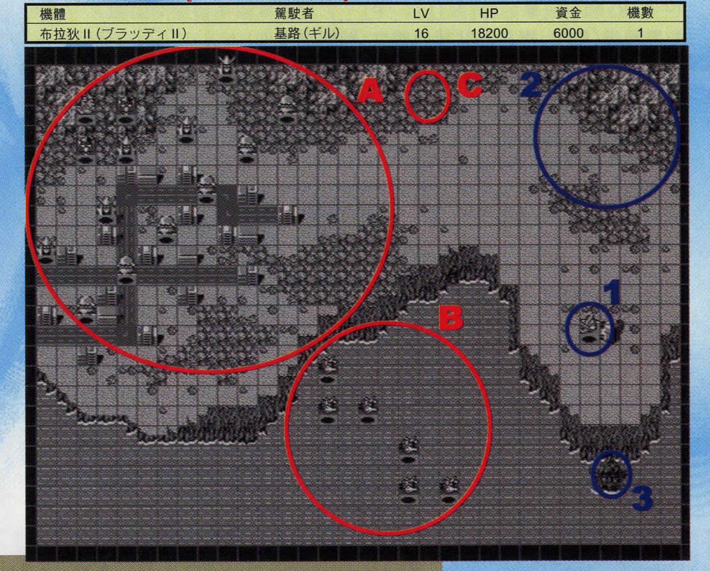
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
空中戰車	人工知能	11	4000	2000	4
空中戰車	人工知能	10	4000	2000	2

敵方增援機體(C)[第4回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
布拉狄I(ブラッディ I)	基路(ギル)	16	24200	10000	1

敵方增援機體(D)[布拉狄I死亡位置]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
布拉狄II(ブラッディII)	基路(ギル)	16	18200	6000	1



第10話 聖戰士[新宿]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

有玩《機械人大戰》的朋友一定對「聖戰士」這名字非常熟悉，而這話便是「聖戰士」出場的話數，在這裡，駕駛聖戰士「登霸」的座間翔出場基本上是和其他的版本非常相似。在這話之初，自軍的機體就只有「登霸」而已，主要的敵人便是「嘉拉利亞」駕駛的「比歷斯」。

大家如果一直也有玩其他集數的《機戰》，便會知道其實這「嘉拉利亞」也是同伴之一，而這WONDERSWAN版也不例外，只要大家在戰鬥之中不把他殺死，在將其他的敵人完全清除之後，這16 LEVEL的「嘉拉利亞」便會加入成為隊員之一。

在這話之中，敵人全是「聖戰士」，這種機體不論在速度上、回避能力上也是極之優秀的，再加上他們有防光線兵器的「奧拿護罩」，所以在出擊的選擇上是要比較小心的，玩者要選一些有集中或是必中精神指令的人物出場，這樣才有比較高的枝勝機會。

另一方面，座間翔的「登霸」亦是一部非常「可靠」的機體，回避力、移動力、攻擊力也是極之優良，不過要他使出最強的「HYPER奧拿斬」便要令他達到130氣力了，因此，大家應盡量讓他出擊殺敵，以他的回避能力，應該不會有問題的。

就如以上所說，這些「聖戰士」的戰鬥能力非常高，然而，他們的資金又不是十分高，所以和他們戰鬥非常不化算。反而大家要留心敵方的增援，這些名為「晏斯頓古萊軒」的敵人，攻擊力非常高，而且又有6000的HP，是極之難對付的敵人，這些敵人便留給巨大機械人來對付吧！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
登霸(ダンバイン)	座間翔(ショウ)

自軍增援機體(2)[第3回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
鐵甲萬能俠(マジンガーZ)	兜甲兒
愛美神(アフロダイA)	弓靜文(さやか)
自選8機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
比歷斯(ビアレス)	嘉拉利亞(ガラリア)	16	3900	1200	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
比歷斯(ビアレス)	多歷古兵(ドレイク兵)	10	3500	2500	1
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	11	3600	1700	1
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	10	3600	1700	2

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
歷布拉根(レプラカーン)	多歷古兵(ドレイク兵)	10	4800	1900	1
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	11	3600	1700	1
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	10	3600	1700	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
歷布拉根(レプラカーン)	多歷古兵(ドレイク兵)	11	4800	1900	1
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	11	3600	1700	2
多拉姆(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	11	3600	1700	1

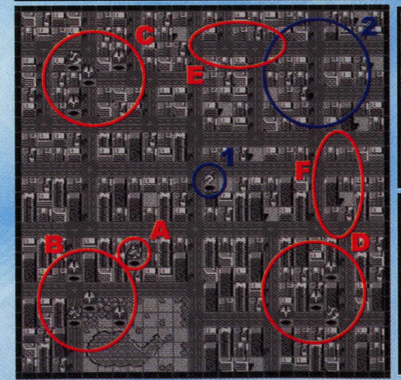
敵方增援機體(E)[第5回合敵軍PHASE]

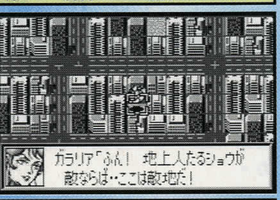
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	14	6000	2500	2
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	13	6000	2500	1

敵方增援機體(F)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	14	6000	2500	2
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	13	6000	2500	1

Screenshot: ショウ「ガラリア聞こえるか！ ここは地上だ！」







第11話　兩名新類型人[太平洋上]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

說到新類型人，大家一定會想到亞寶，不過，在這裡初出場的不是亞寶，而是嘉美尤。他是由查布羅走出來的，所以他對那裡的情況非常清楚，亦因為這原因，他被自護軍的部隊攻擊，於是他便向附近尋求協助。

當在飛龍要塞上的人員收到嘉美尤的求救訊號之後，眾人便趕往支援，這時候，嘉美尤所駕駛的是由高達MK II和G防衛號合體而成的「SUPER GUNDAM」，所以他是擁有飛行能力的。這機體本身的能不是太高，不過由於是由嘉美尤所駕駛，所以能力大大提升了！而玩者要令這「SUPER GUNDAM」向左下方前進，因為自軍的援軍在第2回合便會在「2」出現，這正好是會合的好地點呢！

在家在玩這話之時要小心，因為這裡有非常多敵軍的支援，首先是「D」、「E」和「F」的支援，其中包括了由「露莎美」所駕駛的「桀布蘭」，可是，這種機體只有光線兵器，而「露莎美」由嘉美尤說得之後，便會成為隊員之一，協助眾人作戰。

而最厲害的敵增援便是在第6回合出現在左方的「阿布煞拉斯」，這巨大MA的米加粒子砲威人，就算有BEAM COATING也會被擊中！幸而這話之中神秘忍者機械人「飛影」又會出現，而且會和黑獅子合體成為「獸魔」作戰。還有，在這裡會有另一名新類型人出現，他是駕駛「靈．格斯」的亞寶了！可是在這裡他的作用不大呢。

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
SUPER GUNDAM(スーパーガンダム)	嘉美尤(ガミーユ)

自軍增援機體(2)[第2回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選12機	

自軍增援機體(3)[敵軍增援G出現後]

機體	駕駛者
靈．格斯(リ．ガズィ)	亞寶(アムロ)

自軍增援[NPC]機體(5)[第7回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
老虎改(グフカスタム)	羅列斯(ノリス)	20	5400	4000	1
瑞沙(ズサ)	自護兵(ジオン兵)	14	6200	1200	2
瑞沙(ズサ)	自護兵(ジオン兵)	13	6200	1200	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	13	5300	1500	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	14	4200	2000	2

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	13	5300	1500	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	14	4200	2000	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	13	4200	2000	1

敵方增援機體(D)[第4回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
桀布蘭[MS](ギャプラン)	露莎美(ロザミア)	19	4000	1500	1
桀布蘭[MS](ギャプラン)	自護兵(ジオン兵)	14	5000	1500	1
桀布蘭[MS](ギャプラン)	自護兵(ジオン兵)	13	5000	1500	1

敵方增援機體(E)[第4回合敵軍PHASE]

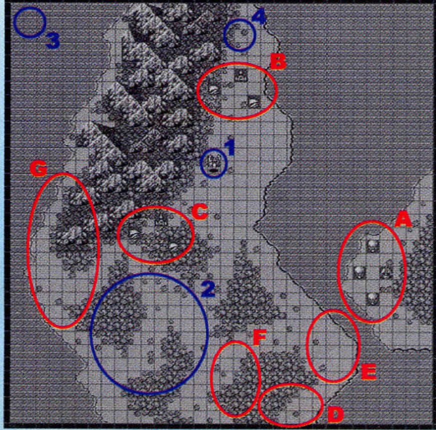
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	14	5300	1500	2
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	13	5300	1500	1

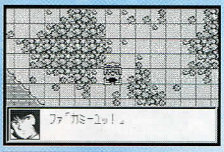
敵方增援機體(F)[第4回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	14	5300	1500	2
漢布拉比[MS](ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	13	5300	1500	1

敵方增援機體(G)[第6回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
阿布煞拉斯(アプサラス)	愛娜(アイナ)	19	10000	5000	1
桀布蘭[MA](ギャプラン)	自護兵(ジオン兵)	15	5000	1500	4







第12話　令大地搖動的超電磁機械人[日本．南原コネクション]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

一看這話的名字已經知道這是「超力電磁俠」的話數，這話之中，玩者的部隊先出動，而「超力電磁俠」則會在第2回合才在南原研究所出擊，可是，這時候敵人的部隊已經將研究所重重包圍著，玩者一定要全速向左移動，務求為「超力電磁俠」解困。

可能大家也想過在這個有HP和EN補充的地方作戰，不過，其實這地方一點兒也不安全，因為在這裡會有一些非常強大的敵人出現，先不理會那些援兵，單是在初期已經存在的敵人已經是非常難應付，因為他有著非常強的防禦力，尤其是「溶岩獸狄蒙」，他的戰鬥力比一般的「溶岩獸嘉姆斯」更強，絕對不是易對付的敵人。

而講到真正的敵人，便一定要數在敵陣最後，由「加魯達」駕駛的「布蘭保路」，這是一部非常厲害的機體，而且他的18000HP亦是非常嚇人的，而要對付他真是花一點心思，因為當他的HP跌至5000或以下之時，他便會撤退，為了要得到10000的資金，便要好好的「計計數」，當然，以「超力電磁俠」來解決他是最易成功的。

另外要數的便是敵方的增援了，早前已經說過在南原研究所戰鬥絕對不是一件好事，因為當敵人數量跌至10部或以下時，在南原研究所左右便會有共6隻的「晏斯頓古萊軒」出現，左右各3隻，如果預備不足的話，真是吉凶難料呢！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選13機	

自軍增援機體(2)[第2回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
超力電磁俠(コン．バトラーV)	葵豹馬

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
布蘭保路(ブランブル)	加魯達(ガルーダ)	21	18000	10000	1
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	16	5600	2300	3
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	15	5600	2300	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	16	5600	2300	1
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	16	4200	2200	1
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	15	4200	2200	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	16	4200	2200	1
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	15	4200	2200	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	16	4200	2200	1
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	15	4200	2200	2

敵方初期機體(E)

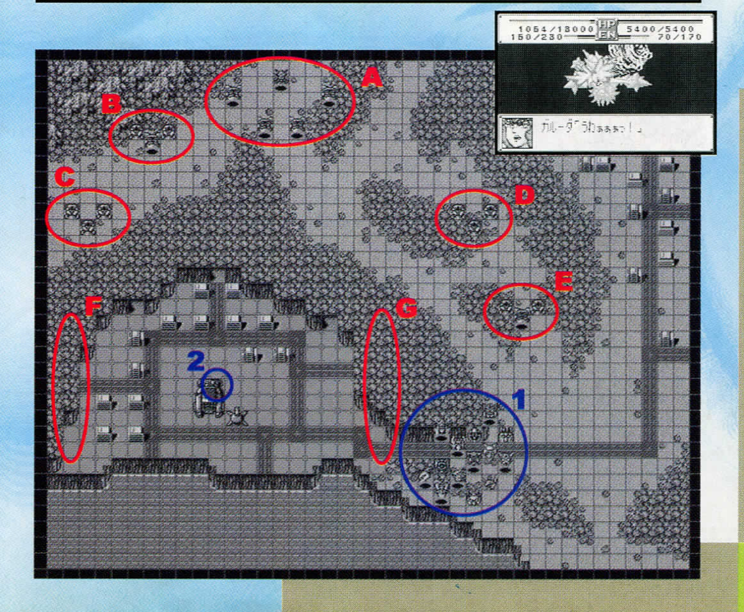
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	15	5600	2300	1
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	16	4200	2200	1
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	15	4200	2200	1

敵方增援機體(F)[敵軍餘下10機以下]

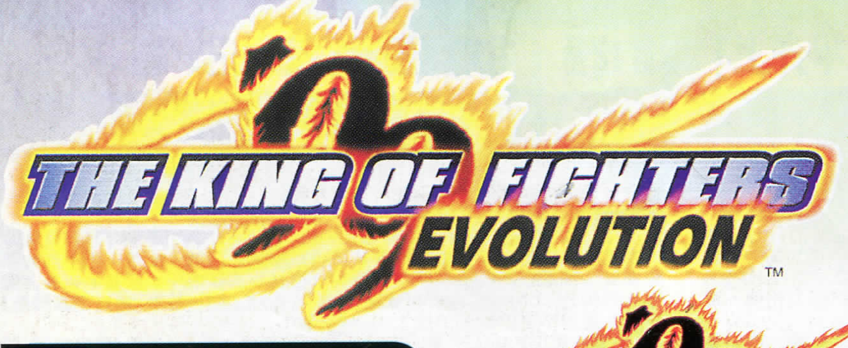
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	？？？	19	6200	2500	2
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	？？？	18	6200	2500	1

敵方增援機體(G)[敵軍餘下10機以下]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	？？？	19	6200	2500	2
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	？？？	18	6200	2500	1



TEXT：NEMESIS-T00



最強最惡無限技誕生

DC 製造商：SNK
售價：5800日圓 預定發售日：發售中
容量：GD-ROM 記憶：18 BLOCKS
FIG／MEM／對應震動PACK／對應NEO-GEO POCKET CLOLOR／對應MODEM

PS 製造商：SNK
售價：414港元 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
FIG／MEM／對應DUAL SHOCK／行貨

人物特色

怒隊IKARI TEAM

LEONA

一向難用的她，雖然今集整體上比上集強，但她仍是比較難用的角色。蹲下輕腳硬直長了，令CANCEL其他技的成功率大減。舊有的必殺技或超必殺技大多加長了起動或收招時間，但輕MOON SLASHER、輕GROUND SABER（可在SUPER CANCEL）和變了空中必殺技的X-CALIBER仍是十分可靠的招式。代替EYE SMASHER的EAR RING爆彈2：HEART ATTACK是先在對手裝炸彈，一定時間後或再輸入←↓↙＋K便會爆炸。取代GRAVITY STORM的新超必GRATEFUL DEAD可說和FINAL BRINGER近乎一模一樣（只是前者不能吸體力），可用作「跳波打人」。





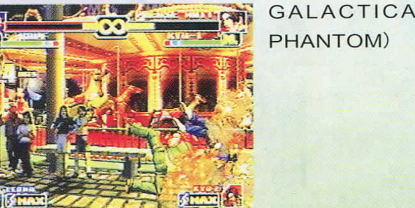
■近距離站立重腳→STRIKE ARCH→V SLASHER

RALF

「拉老虎」的實力比前作弱了一點，但他仍是怒隊中最適合初學者的人物。主要改變是站立重拳的出招慢，空中重拳判定亦弱了。必殺技方面則分別不大，突進技GATLING ATTACK和指令投SUPER ARGENTIA BACK BEAKER仍是主力招式，RALF KICK雖然不可用於連招，但利用其儲勁特性和超強判定仍是一招強招，新招RALF TACKLE最好在連續技中使用。超必殺技亦是沒有大分別，故此依然是連招一流的招式（除了GALACTICA PHANTOM）



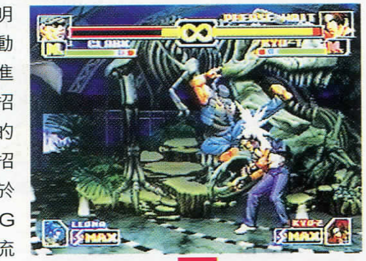




■空中重拳→蹲下重拳→騎馬VULCAN PUNCH

CLARK

CLARK的改變比RALF大，遠距離站立重拳動作改變，用途和RALF不一樣。必殺技的改變則較明顯，移動投變成了一招沒有攻擊力的突進技MOUNT TACKLE，對手中招後可使用另外三招追加必殺投的其中一招攻擊，唯一好處是連招比以往容易。今集CLARK終於可再次使用GATLING ATTACK，雖然仍是連招的一流選擇，但性能和RALF有明顯分別，CLARK更可在對手中招後使用NAPALM STRETCH追打



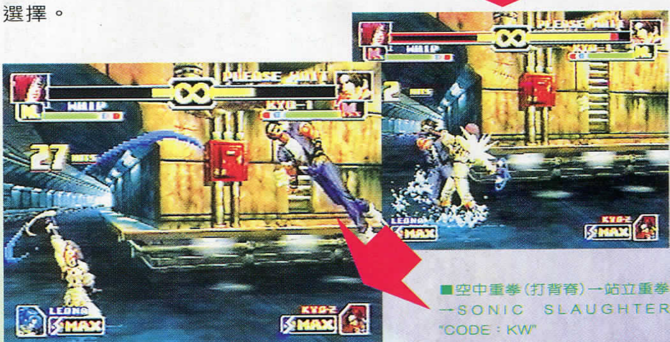


■空中重腳→站立重拳（1 HIT）→ULTRA ARGENTINA BACK BREAKER

WHIP

形象相當突出的新人物WHIP，難用程度可說是《'99》之冠。首先通常技以揮鞭為主，判定大但收招慢，單是這點已頗有難度。WHIP的必殺技雖有一定實力，但大部分也有同一個問題——出招／收招慢，單是ASSASSIN STRIKE "CODE：BB"猜錯對手位置近乎可以肯定必會被打，唯一既好用而出招收招速度滿意的只有HOOK SHOT "CODE：風"。而唯一超必殺技SONIC SLAUGHTER "CODE：KW"性能上頗令人滿意，是連招一流的選擇。





■空中重拳（打背脊）→站立重拳→SONIC SLAUGHTER "CODE：KW"

超能力戰士隊 PSYCHO SOLDIER TEAM

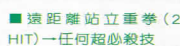
麻宮 ATHENA（ATHENA ASAMIYA）

前作非常強勁的她，今集立即被大幅削弱。主要原因是極好用的指令投SUPER PSYCHIC THROUGH被刪除，而某些必殺技的性能削弱，明顯的是PSYCHIC TELEPOT速度減慢；SHINNING CRYSTAL BIT沒有無敵時間，出招慢；其餘的必殺技或通常技的改變比較少。新技PSYCHO SHOOT可說是SUPER PSYCHIC THROUGH的代替品，中招後是可追打的（落地前），不過這招出招收招皆慢，又會被超必殺技系的飛行道具「打爆」。實用與否見人見智。





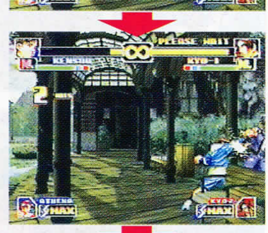
■空中重拳→蹲下重拳→連環腿（中第2 HIT）→PSYCHO SWORD



椎拳崇（SIE KENSOU）

故事設定拳崇失去了超能力，超球彈和仙氣發勁被削除，某些招式的氣勁亦沒有了。但實力竟比前作更厲害！真是……龍連牙•天龍沒有了打擊防禦，對空可以改用重龍顎碎。龍連打可說是問題招式，雖然由防禦不能的攻擊變成打擊技，但收招時間卻短得離譜，可以連續使用迫對手硬擋，除了GUARD CANCEL外近乎無法破解，而命中後可追打的特點仍保留。新技箭疾步是突進技，出招收招算快；另一新技穿弓腿除了作對空外，對手在空中被擊中（1 HIT）時可作追打，但DC版似乎不能用穿弓腿追打（因為已DEBUG）。







■遠距離站立重拳（2 HIT）→任何超必殺技

鎮元齋（CHIN GENTSAI）

鎮同樣受到一定程度的弱體化，不能CANCEL的通常技比前作多了，一度復活的對空技鬼醉酒再度被刪除，轟爛炎砲起動慢了。舊有必殺技方面改變不算大，所以戰法亦沒有太大改變。新技醉杯靠是一招有攻擊判定（但沒有攻擊力）的飲酒，表面上是挑撥，實際上使用後可以使用衍生技噴炎口或轟炎招來•改一次。噴炎口和鬼醉酒相似，但對空的難度更高；轟炎招來•改是轟炎招來的必殺技版，無論是攻擊力還是出招速度亦弱了。







■空中重拳→站立重拳→重柳燐蓬萊

包（BAO）

另一位《99》的新人物，個子雖然細小，但實力亦不容忽視。特殊技共有六招之多，用途各有不同。雖然包只懂飛行道具PSYCHO BALL ATTACK（彈攻擊）和突進攻擊PSYCHO BALL CRUSH（本體攻擊），但當中的軌跡變化非常多，又有反彈飛行道具的REFLECT，所以只要完全掌握每一招的軌道和特性便可將對手玩弄於股掌之中。





■空中重拳→站立重拳→PSYCHO BALL CRUSH FRONT

女性格鬥家隊 WOMAN FIGHTERS TEAM

KING

在《96》以後的KING一向比其他角色遜色，來到《99》KING終於被大幅強化。輕TONADO KICK變成了TONADO KICK'95，判定和攻擊力雖弱，但收招十分快。重VENOM STRIKE變成了DOUBLE STRIKE，用在連續技比以往簡單。MIRAGE KICK可SUPER CANCEL，在COUNTER MODE CANCEL SILENT FLASH是一流的選擇。新追加的MIRAGE DANCE是類似極限流連舞拳／腳的防禦不能技，可在連續技中使用，雖然不能追打，但同樣是SUPER CANCEL技。





■[COUNTER MODE中]空中重腳→站立重腳（2 HIT）→MIRAGE KICK（3 HIT）→SILENT FLASH

BLUE MARY

這隊唯一被削弱的人物（之前的確很強），其中一個原因是兩招之前很強的超必殺技M. SPLASH ROSE和M. DYNAMITE SWING被削弱。特殊技沒有限制輸入的方向，CANCEL儲氣的必殺技容易了。M. SPIDER成了SPIN FALL的追加攻擊，攻擊力不錯是大了，實際用途卻比以往少。其餘的必殺技的改變比較少。REAL COUNTER是《REAL BOUT餓狼傳說2》的閃避技，可當以往的閃避用，REAL COUNTER後可衍生為指令投BACK DROP•REAL或HEAD CRUSH，理論上可以「避完撻」。





■空中重拳→站立重拳（2 HIT）→HAMMER ARCH→M•TYPHOON

藤堂香澄

《96》後一直沒有再出場的香澄在《99》再度參戰，實力更比《96》更厲害。舊有必殺技不但全部保留，更難得是沒有被削弱，其中龍卷槍打後竟可使用MAX超重當追打，實在無懈可擊。而新追加的特殊技肘當的是兩HIT的攻擊，第二HIT是中段技，同時兩HIT也可CANCEL。新必殺技扇溝流連續輸入三次指令的招式，對手擋格(第一段)的話可立刻停止輸入指令，唯一問題是指令容易和龍卷槍打混淆。







■近距離站立重拳→肘當(2 HIT)→龍卷槍打→MAX超重當

張國寒

「波波」可說是全隊改變最少的一人，通常技除了空中轟飛攻擊稍為弱化及特殊技轢逃加長了硬直時間外分別不大。必殺技方面，沒有了鐵球飛燕斬影響不大，鐵球大回轉隨時比它更易用作對空，其他舊有必殺技的性能沒有大改變。新招鐵球太鼓打表面上是一招攻擊力奇低的當身技，但第三次反擊對手攻擊時卻有極大的攻擊力。新超必殺技鐵球大撲殺出招雖然較快，但仍然難以作連續技，性能亦不算強。



■空中重腳→站立輕腳→大破壞投

李香緋

《99》唯一來自其他作品新人物，亦算不錯的人物，招式性能和《餓狼》時代差別不大，用開的話亦可繼續使用。那夢波是連續技(輕)和牽制(重)一流的招式，更可SUPER CANCEL。天崩山是典型的對空技，不用多說了。閃里肘皇是移動技，對手命中後仍可衍生為貫空或心碎把。詠酒在遊戲中變成了當身技，和餓狼不同。指令投萬泊後宴可以作一定程度的追打，而專用追加技衛氣守炮最好在COUNTER MODE時SUPER CANCEL。大鐵神出招太慢，要在COUNTER MODE中SUPER CANCEL才可發揮威力；超白龍出招快，可作連續技；至於真心牙則保留了失敗動作是打擊技的特色。





■[COUNTER MODE中]空中重腳→站立重拳→輕那夢波→大鐵神

崔盆革

「爪仔」的改變亦不多，取代二段斬的新特殊技骸突可破壞防禦，可作出防禦不能的攻擊。沒有了極容易露出空隙的疾走飛翔斬可說是好事，其餘必殺技的改變較少，唯一要留意限制了方向轉換的使用次數，不能像以往般不斷空中追打「吊」人。兩招舊有超必殺技使用方法和以往分別不大，用開的玩者該不會感到陌生，而新超必真！超絕輪迴轉突刃則可用作突襲。



■近距離站立重拳→骸突→鳳凰腳(MAX不可)

韓國隊 KOREA TEAM

金甲煥

可能由於新隊友全勳(JHUN HOON)是同門的關係，「阿金」真正被刪除的只有三連擊，空沙塵和鳳凰天舞腳成了全勳的招式。通常技及特殊技方面，特殊TORA • YOPUCHAGI被空連擊取代；大量通常技改變了攻擊模式和性能，幸好近乎全是比前作好用。至於必殺技方面改變不大，當然某些必殺技可以SUPER CANCEL。和其他亂舞技一樣，鳳凰腳被擋同樣改為立刻收招，但由於仍可作連招所以問題不大；新超必鳳凰飛天腳最好在連續技中使用，對空很容易會只中一HIT。





■空中重腳→站立重拳(1 HIT)/蹲下輕拳→空連擊(1 HIT)→鳳凰腳(空中)

全勳

《99》另一位全新人物，正如設定所講是金的同門，所以除了通常技同樣以蹴技為主外，連必殺技很相似。明顯的例子是滿月斬和排氣擊，而空沙塵和鳳凰天舞腳成了全勳的招式，所以頗為似曾相識。但全勳的真正殺著可說是兩種特殊架式狙鷲陣和獵虎陣，兩者也可衍生出多種攻擊判定、攻擊方法和特性各有不同的攻擊，當中更有閃避動作(獵虎陣用)。熟練使用便可將對手玩弄於股掌之中，但亦因此全勳亦是今集難用的人物之一。



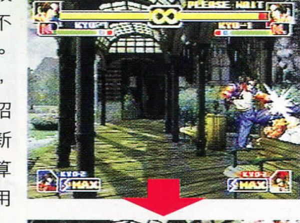


■空中重拳→站立重拳→鳳凰裂爪腳

EDIT 用人物

草薙京 -1

兩個複製人除了可以令《95》之前的京（懂闇拂）和《96》後的京（懂荒咬／毒咬）同時出現外，更可有更大的理由改變其能力（個人意見）。說回正題，兩個複製人除了必殺技不同外，連通常技也不一樣，更有不少真正的京不懂的通常技或特殊技。京-1由於沒有鬼燒，對空要改用朧車，朧車的性能不俗，可以信賴；闇拂出招收招皆慢，但卻可作DOWN攻擊。新技蒼鬼可在連續技中使用，出招亦算快。主要戰法除了連續技外，更要多用闇拂或砌穿作DOWN攻擊。







■[版邊]空中重腳→站立重拳→重七拾五式‧改→重朧車→闇拂／砌穿

草薙京 -2

京-2的必殺技比較接近前作的京（但沒有七拾伍式改和大蛇薙），所以會比京-1好用一點。荒咬及毒咬依然是連招的一流選擇，但打擊防禦時間明顯較真正的京差，鬼燒亦由打擊防禦變成一瞬無敵。通常技明顯和真正的京有分別，最明顯的是近距離站立重拳有打擊防禦，在近身戰時可發揮作用。超必殺技無式的出招速度稍為減慢，小技CANCEL是不可能了。



■空中重拳→站立重拳→無式

草薙京

既然是正牌貨，所以所有通常技性能和以往近乎一樣，其他必殺技如荒咬、毒咬及鬼燒等的性能亦回復正常。不過可能因為力量被抽走的關係，琴月和無式分別被轢鐵及百八拾貳式（超必殺技）取代。前者可說是突進技，更可SUPER CANCEL，不過只有輕的才可連招。後者是突進系超必，不儲勁的話起動的確十分快（可連招），儲勁會提升攻擊力，儲至極限更會變成防禦不能技。總括來說是一位非常適合初學者的角色。

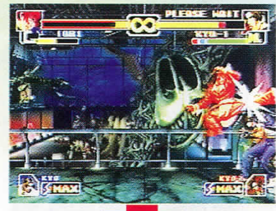


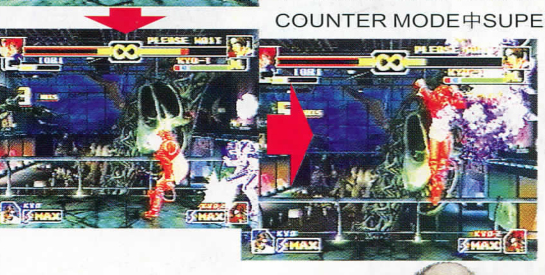


■[COUNTER MODE中]空中重腳→蹲下輕拳→轢鐵→百八拾貳式

八神庵

一向強勁的八神雖然少了不少可CANCEL的通常技，但是由於多姿多彩的必殺技依然保留所以實力並不低。必殺技的性能和前作分別不大，依然有不少出招收招皆快的招式，唯一要留意的是重鬼燒的對空能力弱了。超必殺技方面，八稚女的攻擊力依然不算高，但性能卻和以往近乎沒有分別，而且MAX版更不會減慢出招速度。新超必析爪櫛是爪櫛的強化版，除了可用作跳波打人外，更可在COUNTER MODE中SUPER CANCEL使用。





■[版邊．COUNTER MODE中]空中重腳→蹲下重拳→闇拂→析爪櫛

教你做大佬！



特色

攻擊力不低，防禦力高，速度不慢，每一招必殺技的性能非常高。果然是最後首領……

通常技及特殊技

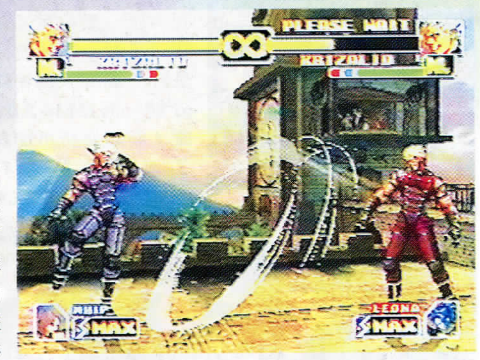
大部份通常技出招快，更有不俗的攻擊判定。近距離站立重拳出招快，兩HIT也可CANCEL作連續技；遠距離站立輕腳很長，又可CANCEL，可作牽制技；遠距離站立重腳亦有極大的範圍，可作遠距離對空，又可CANCEL；蹲下輕腳又是兩HIT也可CANCEL，確認命中不難，連續技一流。

特殊技CUTSPIN的第二HIT是中段，空隙頗大，又不可CANCEL任何技，可以考慮用下段攻擊連發後DELAY CANCEL使用「陰」對手蹲下擋。



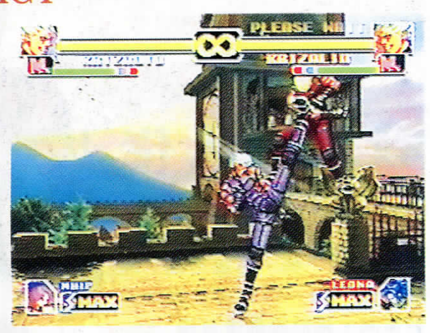
必殺技

DUHON RAGE



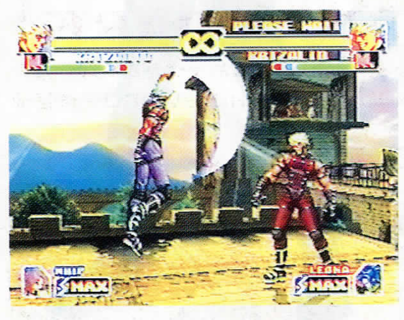
可說是飛行道具，KRIZALID用腳踢出巨型龍卷風，判定奇大，攻擊力不俗，受害者要用大跳才可安全避過（並不容易），更可「打爆」近乎所有飛行道具。輕的會向前移動（不足一個畫面）；重的不會移動，但可反射飛行道具。唯一弱點是收招慢。

LETHAL IMPACT



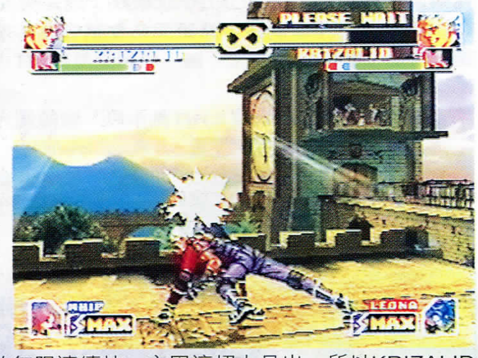
舉起腳向對手投擲，是一招打擊技。攻擊力大，判定大，又可當當身技用（只限上段攻擊）。當空振或被防禦時會踢出第二腳（中段），這一腳可SUPER CANCEL。

RISING DARKMOON



好使好用的典型對空技，判定不弱，無敵時間非常長，對空可說無懈可擊。這招的第一HIT可以SUPER CANCEL。

DESPERATE MOMENT



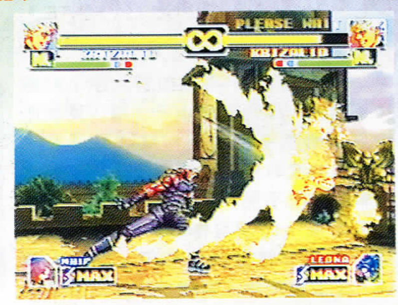
問題招式，此突進技沒有攻擊力，受害者被拋開時有頗長的時間讓玩者追打。問題是對手的硬直時間太長，令玩者可用DESPERATE MOMENT或「近距離站立重拳一DESPERATE MOMENT」等追打，成為非常易出的無限連續技。亦因這招太易出，所以KRIZALID可說是對人戰的禁制人物。

MOMENT PENETRATION

DESPERATE MOMENT的專用追打技。受害者會被轟至老遠，攻擊力可算是較低的一招。

超必殺技

END OF HEAVEN



先發出一條類似無式的火柱，再用一記X字斬。無敵時間長，加上對地判定小，可用作對空，又可在對手近版邊而又倒下時使用，讓他起身時硬擋／食

END OF EDEN



END OF HEAVEN的MAX版，火柱後改為向前撞擊，可「撞爆」飛行道具，HIT數和攻擊力強得離奇，不過由於火柱可令對手倒下，所以令對手被那撞擊打中並不容易。

DESPERATE OVERDRIVE



DESPERATE MOMENT的強化版，對手中招後會被連續拳擊。攻擊力雖不及電腦，但出招快兼且無敵時間長，更可在DESPERATE MOMENT後使出。

STRIKER動作

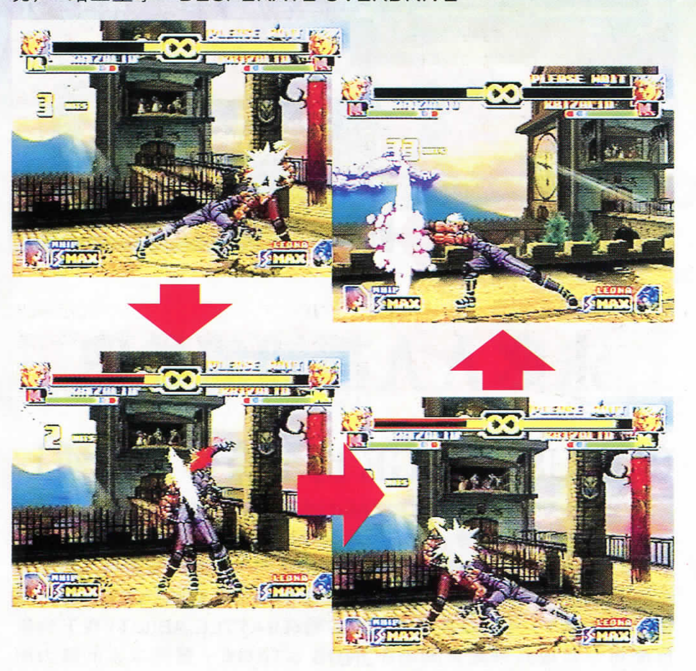
END OF LIFE



可說是「逆END OF EDEN」，KRIZALID會先向前撞擊，對手中招後會被火柱轟開。攻擊力頗大，對手落地前可以追打。

連續技

- 空中攻擊→任何可CANCEL的地上通常技→任何必殺技或超必殺技
- (站立重拳／重腳→DESPERATE MOMENT)×∞
- (站立重拳／重腳→DESPERATE MOMENT)×一定次數(留意體力)→站立重拳→DESPERATE OVERDRIVE



EXTRA STRIKER

屬性與等級



玩者可能發覺SETH和VENESSA以外的EXTRA STRIKER有一個JUSTICE字樣，這是甚麼意思？同時，LEVEL如如何才可提升呢？原來EXTRA STRIKER共分為善(JUSTICE)和惡(DARK)兩種屬性，在進行NGPC的《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》時，育成中的EXTRA STRIKER會因為善惡度的改變而改變屬性，而LEVEL亦會提升(共三個LEVEL)，由於遊戲和DC版連動，所以將資料DOWNLOAD至DC便可使用，但究竟有沒有方法直接取得呢？另外，十六人似乎仍未是EXTRA STRIKER的總數……

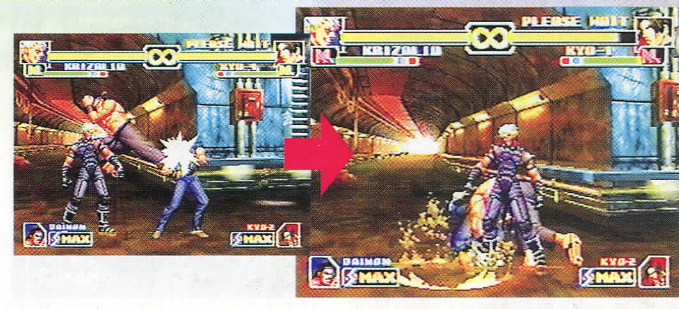
草薙京SP (DARK)

先以跳踢出現再使用闇拂，不過速度明顯不及JUSTICE版，闇拂後的是一招類似朧車的跳踢，最後是挑撥。明顯是近身戰用的STRIKER。



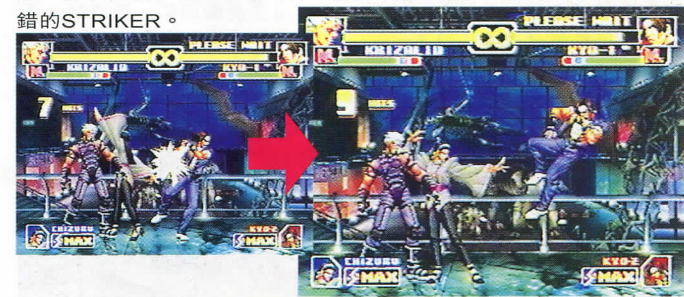
大門五郎 (DARK)

以跳踢出現，對手被踢中後會被投擲，跳踢落空或對手擋格後會挑撥。同樣不可追打，但攻擊力十分大。



神樂千鶴 (DARK)

出現方式和JUSTICE一樣，而落空才會出現的應援同樣變成了挑撥。對手在攻擊範圍時改用了三籟之布陣，追打的難度可說低了，不錯的STRIKER。



麻宮ATHENA (DARK)

好像，的確很像包的STRIKER動作，同樣放一個巨型光球，最大不同之處是對手在近距離時會變成PSYCHO SWORD。奇怪地DARK的ATHENA竟沒有應援或挑撥的。





BILLY KANE (DARK)

和MAXIMA的STRIKER動作非常相似，分別在於BILLY以跳踢出現，而對手被「熬」完後會有攻擊力(極低)。唯一麻煩的是對手的位置較高，某些攻擊可能不可追打。



山崎龍二（DARK）

和BILLY一樣，STRIKER動作和MAXIMA非常相似，山崎同樣以跳躍攻擊出現，「熬」對手的攻擊力亦比BILLY大。對手的位置比較低，追打亦比較簡單。



DARK：DARK更邪門，按掣後不會立即出現，FIO會拿著一個不知名的奇怪武器向前走，「幾經辛苦」到了畫面中央時便會用手上的武器攻擊（判定出現）。移動速度奇慢，判定奇差（圓形），命中不可追打，而且更可玩「拉版」延長她的出現時間。又是得個笑字的一招。

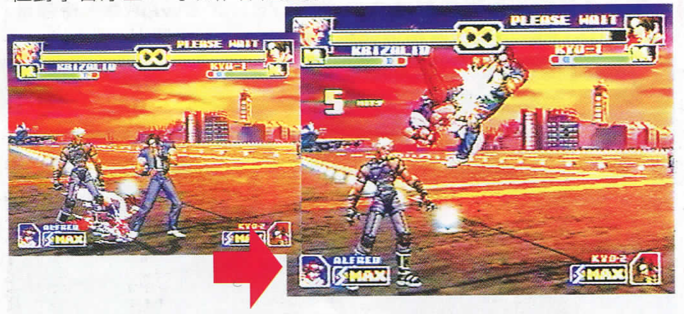


ALFRED

JUSTICE：原版的必殺技之一，對手被撞中便會被ALFRED連續攻擊，對手被擊至浮空後可以追打，撞擊落空便會應援。對空能力不低，可用作對付空中的對手。

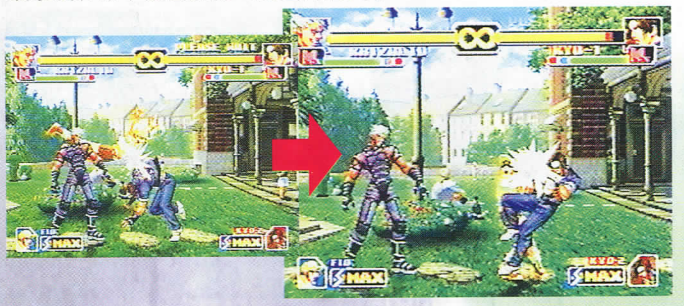


DARK：今次則是原版的潛在能力WAVE RIDER，攻擊力雖不高，但對手會浮空，可以作各種追打。



PHIO

JUSTICE：十分有趣的一招，FIO首先會在解除降落傘後「墜地」（有攻擊力），受害者「不幸中招」（不幸！？）後並不代完結，FIO會在起身時立刻出一記「白虎雙掌打」（……），「不幸中招」便會又再倒下。而攻擊沒有命中便會應援，總之得個笑字。



未必人人都知的秘密

BONUS STAGE 出現條件（共通）

相信不少玩者曾在擊敗KRIZALID後被京或八神挑戰吧，現在便告訴大家他們的出現條件。首先一定要做的是使用七隊基本隊伍其中之一（即不可隨便選人組隊），然後便開始戰鬥。遊戲中會影響BATTLE ABILITY的戰鬥是頭五場，BOSS戰是不會有影響的（但CONTINUE會令分數減半）。只要在完成BOSS戰時BATTLE ABILITY在下列數目便可令京或八神亂入開始BONUS STAGE，雖然二人的實力比KRIZALID低，但攻擊意欲是不相伯仲的。戰鬥完了便會進入爆機畫面。（所有版本共通）

280以上—草薙京亂入



210~279—八神庵亂入



開啟（PS）／隱藏（DC）出場次序

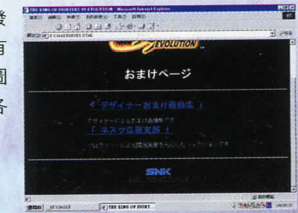
《99》另一個特點是隱藏出場次序，令雙方理論上難以知道對方的次序，雖然這是不俗的設計，但相信仍會有人不接受。如果各位想開啟出場次序只要在選次序時按著START掣不放決定即可開啟次序。（街機／NG／NGCD／PS共通）



至於DC版表面上次序必定要開啟，但各位只要在選擇次序時改用X掣決定即可隱藏次序。

教你反轉N.E.S.T.S.江坂支部！（DC版）

我可沒有那麼厲害，所謂的N.E.S.T.S.（ネスツ）江坂支部其實是一個隱藏在DC版內的一個小故事，只要把DC版放在電腦中再選INDEX.HTML便可看這和DC版的開發有極大關連的小故事，內容更相當有趣。除此之外，這裡更有不少隱藏圖片，更可用這碟上SNK的網頁，但各位如果知道網址這功能近乎沒有用。



★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

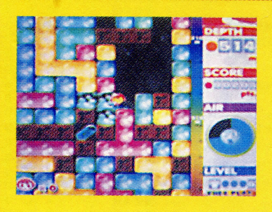
PlayStation

4月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
20日	RAYCRISIS	TAITO	5800日圓	STG
	OVER QUNE	NAMCO	5800日圓	STG
	Snow Pocketer	ATLUS	3800日圓	ETC
	Pocketer(粉紅)	ATLUS	3800日圓	ETC
	Pocketer(黑)	ATLUS	3800日圓	ETC
	Meka Pocketer	ATLUS	3800日圓	ETC
	閉鎖病院	VISIT	5800日圓	AVG
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 2～偉大之遺產～	CAPCOM	5800日圓	RPG
	WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	對戰戀愛Simulation TORIFERUZU魔法學園	ASCII	5800日圓	SLG
	Dancing Stage featuring Dreams Come True(暫稱)	KONAMI	4980日圓(暫定)	ETC
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	KO THE LIVE BOXING(廉價版)	ARTRON	2800日圓	SPT
27日	■～ART CAMION～雙六傳	AFFECT	4800日圓	RAC
	■雀JAN來戀愛吧PALLET 1	VISCO	1500日圓	TAB
	■雀JAN來戀愛吧PALLET 2	VISCO	1500日圓	TAB
	■BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	5800日圓	RPG



不知不覺《BREATH OF FIRE》已經出到第四集。今次遊戲最大的特色，是採用了全3D的地圖(類似《GRANDIA》)，而且遊戲的色調柔和，看起上來非常舒服，惹人好感。故事方面繼承了《BOF》的一貫傳統，和前作並沒有關連，但主角是龍之子的身份則沒有改變。利用龍之力量發動的攻擊可是威力超群！



大家知不知道日本街機最流行的是什麼遊戲？不是格鬥，也不是賽車，而是這隻鑽地PUZZLE遊戲《MR DRILLER》！這遊戲的中毒性極高，一玩就不能放低下來，而且難度又適中，不論是初心者還是PUZZLE高手都會愛上它。除PS之外，它還會推出DC版和GBC版。



日期	遊戲	廠商	售價	類型
	Franbluejyu之精靈	KID	6800日圓	AVG
	Docchimecha	Sony Computer Entertainment	5800日圓	SLG
	筋肉番付ROAD TO SASUKE KONAMI	5800日圓	ETC	
	MAJOR WAVE 1500 SERIES 200EC7-LATTICE-	NUSITE	1500日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BATTLE MASTER	HUMSTAR	1500日圓	FIG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES MASMON KIDS	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	SILENT HILL (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	METALGEAR SOLID (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	METALGEAR SOLID INTEGRAL(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	Simple 1500 SERIES Vol.28 THE DUNGON RPG	D3 PUBLISHER	1500日圓	RPG
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	5800日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series Castrol HONDA Superbike Racing	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	STG
	Rally The Europa	BOTTOM UP	1500日圓	RAC

5月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
2日	■FEVER2 SANKYO公式PACHINKO SIMULATOR	I.S.C	3800日圓	SLG
	■音樂工作室 演奏2(廉價版)	ASCII	2800日圓	ETC
	■VIRTUAL競艇2000	日本物產	6800日圓	SPT
	老千麻雀	IDEA FACTORY	3980日圓	TAB
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們	BANDAI	7800日圓(予定)	SLG
	Value 1500 The紫禁城	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	Value 1500 The上海	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	Value 1500 The龍龍	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	PARA STATION(廉價版)	AQUA ROUGE	2800日圓	SLG
	THE BLUE MARINE	STAR FISH	2000日圓	不詳
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.30 THE BASKETBALL～1on1 PLUS	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	北電子VIRTUAL PACHISLOT 2	MAP JAPAN	5800日圓	SLG
	★再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們(DX PACK)	BANDAI	12800日圓(予定)	SLG
11日	elan plus	Bisco	2800日圓	SLG
	Best of the Best S.Q～SOUND CUBE	MEDIA ENTERTAINMENT	2500日圓	PUZ
	Best of the Best THE家庭餐廳 史上最強的菜單	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	Best of the Best PACHISLOT王mini	MEDIA ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
18日	■COSMO WARRIOR零	TAITO	6800日圓	STG
	■實況賽名競馬DREAM CLASSIC	BANDAI	5800日圓	SPT
	攜帶EDDIE	INCREMENT P	5800日圓	ETC
	Dance Dance Revolution 3rd MIX(暫名)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	Victory Boxing	Victor Interactive Software	5800日圓	SPT
	MARIONETTE COMPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓	SLG
	用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	3400日圓	ACT
	BACK GAMMON 2000	Unbalance	6800日圓	TAB
25日	■SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER RED	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER BLUE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER YELLOW	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■Super Robot大戰 α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	■Super Robot大戰 α (限定版)	BANPRESTO	9800日圓	SLG
	■聖ROMMIOUS女學院	XING Entertainment	6800日圓	AVG
	■～仙界大戰～仙界傳封神演義	BANDAI	5800日圓	RPG
	賭博默示錄KAIJI	講談社	5800日圓	AVG
	AQUALIAN AGE東京WARS	ESP	6800日圓	TAB
	COMBI麻雀WITH幻影月夜人物	GEAPUS	2800日圓	TAB
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series HOOOCKEY！	SUCCESS	1500日圓	SPT
	本格四人打專業麻雀 麻雀王	童	1980日圓	TAB
	Pop'n Music2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES永遠也在一起	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BATTLE ATHLETICS	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LOADMONARCH新蓋亞王國記	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	必殺PACHISLOT STATION 9	SUNSOFT	4900日圓	SLG
	★ATHENA之家庭碟～FAMILY GAMES～(廉價版)	ATHENA	1500日圓	ETC
上旬	■BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	SLG
	■考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
中旬	OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓	RAC
下旬	■Screen	KID	6800日圓	AVG
5月	■職業指南麻雀「兵」3	CULTURE BRAIN	4980日圓	ETC
	■Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG

6月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
1日	MARU安SERIES4海底大戰爭	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	STG
15日	■Salary Man金太郎THE GAME	BANDAI	3800日圓(暫定)	AVG
	綠野仙蹤～ANOTHER WORLD～RUGRUG	AFFECT	3000日圓	
	★COLORFUL LOGIC	ASTRON	1800日圓	PUZ
22日	■J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series填字遊戲 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS	ASK	4800日圓	ACT
	★BLASTER MASK	SUNSOFT	5800日圓	STG
29日	■小王國物語ELTORIA	KSS	4800日圓(預定)	RPG
	■BISHIBASHI SPECIAL 3 ～STEP CHAMP～	KONAMI	OPEN價格	ETC
	■PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LOVE GAMES ～WAIWAI TENNIS～	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	ELDER GATE	KONAMI	OPEN價格	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES EGG	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	MAJOR WAVE 1500 SERIES MASTER OF MONSTERS ～破曉之賢者們～		1500日圓	SLG
	★MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ
	★機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜 攻略指令書	BANDAI	2800日圓	SLG
上旬	四季之BASS釣魚	VISIT	1980日圓	SPT
	★PACHI是辮子2	HACK VALLEY	5200日圓	SLG
下旬	在哪裏也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
	THE心理GAME 7	VISIT	1500日圓	ETC
6月	■Wu Tang	SUCCESS	4800日圓	FIG
	■F1 2000	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	RAC
	MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	價格未定	STG
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	CITY BRAVO～BUSINESS篇	ASTRON	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	3200日圓	SLG
	VAULE 1500 DOUBLE EAGLE	SUNSOFT	1500日圓	SLG
	ACONCAGUA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	POCKET DIGIMON WORLD(暫稱)	BANDAI	5800日圓	SLG
	裏技麻雀	SPIKE	4800日圓	TAB
	FIRE PRO WRESTELING G(廉價版)	SPIKE	價格未定	SPT
	BEST PRICE黑之十三	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	★PARA！PRO JUNIOR COLLECTION	日本TELENET	3200日圓	SLG
	★日物SELECT VOL.2	日本物產	2800日圓	ETC
	★PACHISLOT帝王6	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG

7月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
6日	水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
13日	■Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03性名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
19日	FINAL FANTASY IX	SQUARE	價格未定	RPG
	★PACHISLOT ARUZE王國3	ARUZE	5800日圓	SLG
26日	MAJOR WAVE 1500 SERIES魔法少女PRETTY SAMMY	HUMSTAR	1500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID	HUMSTAR	1500日圓	不詳
下旬	■你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	稻川淳二 深夜中之的士	VISIT	價格未定	AVG
7月	■METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL 29釣魚	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	爆流	FUJIMIC	5800日圓	SPT
	ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE	ARTDINK	2800日圓	SLG
	LAGNACURE LEGEND	ARTDINK	4800日圓	SLG
	KORIN MACRE THE RALLY(廉價版)	SPIKE	價格未定	RAC
	KORIN MACRE THE RALLY 2	SPIKE	價格未定	RAC
	TWILLIHT SYMPTOM ～再會～	SPIKE	價格未定	AVG
	★ECW HARDCORE REVOLUTION	ACCALIM JAPAN	2000日圓	不詳
8月	WTC	SPIKE	價格未定	RAC
9月上旬	■DIORAMS	PONOS	價格未定	TAB
9月	MICRO MANIAX	SPIKE	價格未定	ACT
10月	■PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓(暫定)	SLG
12月下旬	★PANDORA MAX SERIES ONI(暫稱)	PANDORA BOX	2000日圓	不詳

2000年發售

日期	遊戲	廠商	售價	類型
春	■Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	■Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	■成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	待查
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SPRYO×SPRKUS不尋常的旅途	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GAIA MASTER眾神的桌上遊戲	CAPCOM	4800日圓	ETC
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	遊戲中學習SERIES英文生字 750	NAGASE	2800日圓	ETC
2000年夏	■SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■名探偵柯南 3人之名推理	BANDAI	5800日圓	AVG
	砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	人魚之烙印	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	沉默的艦隊	講談社	5800(預定)	SRPG
	RC GO!	TAITO	價格未定	SLG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	PERSONA 2罰	ATLUS	6800日圓	RPG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	beatmania BEST HITS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	龍之子FIGHT	TAKARA	價格未定	FIG
	SD GUNDAM G GENERATION -3(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	鈴木爆發	ENIX	價格未定	AVG
	BLADE ARTS	ENIX	價格未定	AVG
	北斗之拳	BANDAI	價格未定	不詳
	★高2一將軍	ASK	4800日圓	不詳
	★心跳回憶2 DRAMA SERIES VOL.1(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	★日本相撲協會公認 國技大相撲(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
2000年冬	SISTER · PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT

GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	價格未定	ETC
人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
STARLING ODYSSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYSSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
CLICK漫畫 銀河英雄傳說3～亞姆尼茲亞會戰～	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
CLICK漫畫 銀河英雄傳說4～恩鑑隊出動～	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
PANZER FRONT bis (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG

發售日未定

■LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	5800日圓	SPT
DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID (暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
雷電DX (暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER (暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳說檬面人之遺言 (暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR (暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY (暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE (暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
SHERAZADO傳說 黃金之帝國 (暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
士多KID	灑工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
靈氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS (暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	不詳
J・McGlass Super Cross 2000	TAITO	價格未定	RAC
beatmania APPEND GOTTAMIX2 (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG

PlayStation 2

4月

20日	SKY SURFER	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
27日	EVERGRACE	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	0 STORY (LOVE STORY)	ENIX	7800日圓	AVG
	Primal Image Vol.1	ATLUS	5800日圓	ETC

5月

25日	■FRACE VERG	GUST	6800日圓	RAC
5月	★FIFA 2000 WORLD CHAMPIONSHIP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT

6月以後

6月1日	鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
6月	■建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛！	ARTDINK	6800日圓	FIG
	■STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	5800日圓	TAB
	真・三國無雙	KOEI	價格未定	ACT
	★ROCK'N MEGA STAGE	JALECO	8800日圓	ETC
7月上旬	REISELIED EFAMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
7月	■EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	MAGICAL SPORT甲子園2000 (暫稱)	魔法	價格未定	SPT
	DREAM AUDITION	JALECO	價格未定	ETC
8月	GRIPER刃牙BAKI最大之TOURNAMENT (暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
9月	■東大將棋 四間飛車道場 (暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	RING OF RED (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法東京	價格未定	SPT

2000年發售

春	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
	劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7 (暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
夏	■X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	價格未定	STG
	TVDJ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SURF ROID	ASCII	價格未定	SPT
	All Star Prowestling	SQUARE	價格未定	SPT
	將榮冠給你 往甲子園的道路	ARTDINK	價格未定	SPT
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者 (暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定

	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON (暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GUNGRIFFON BLAZE (暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	AQUAUA	IMAGINEER	價格未定	PUZ
	SORCEROUS STABBER ORPHEN	角川書店	價格未定	不詳
秋	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	Angelique Torowa	KOEI	價格未定	SLG
	電線 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	TUNING CAR RACING GAME (暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	■CHORO Q HG (暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MIGIC (暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD (暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	1/4	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	■MAXMISS RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	上海four element	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	Z.O.E. (暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
2001年春	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
2001年	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON (暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

■原人RACER	IDEA FACTORY	價格未定	RCG
■SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
AI圍棋2001 (暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001 (暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀 (暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
MAXIMO (暫稱)	CAPCOM	價格未定	待查
GRAN TURISMO 2000 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
成為Pilot!2 (暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
新COOL BOARDERS (暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
500GP (暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
SIDE WINDER MAX (暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
Pro麻雀 極 NEXT (暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
3D Real Drive (暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX (暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡的BATTLE (暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
EXZOCHIKA (暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3 (暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
SONET (暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
BUST A MOVE 3 (暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
BBD2000 (暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
Fighting QTs (暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
BIO HAZARD SERIES (暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
真・三國無雙 (暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
SOLDNERSCHILD 2 (暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
WRC (暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
井手洋介的麻雀家族2 (暫稱)	SETA	價格未定	TAB
Perfect Golf 3 (暫稱)	SETA	價格未定	SPT
L'Arc~en~Ciel (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
立體忍者活劇 天誅2 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作 (暫稱)	TAITO	價格未定	未定
LAKE MASTER EX (暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
Kunai (暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3 (暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001 (暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
機動戰士GUNDAM (暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
F-1 (暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3 (暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
FX PILOT (暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
SOUL SURFIN (暫稱)	童	價格未定	ACT
EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
NUIBETSU CAF*	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
DAY OF WALPURGIS	KONAMI	價格未定	AVG
GUN HEARTS (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
全日本PRO WRESTLING (暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
FIRE PRO WRESTLING (最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
★DRUMMANIA 2 (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
★DRUMMANIA 2DX (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
★TOMB RAIDER IV THE LAST REVELAION	CAPCOM	價格未定	ACT



FROM SOFTWARE的PS2 RPG第二彈《EVERGRACE》在下星期就會推出。相信有玩過《ETERNAL RING》的人可能會對FROM SOFTWARE有點失望，但筆者可以告訴大家《EVERGRACE》的遊戲性絕對比《ETERNAL RING》高，系統、畫面設計也比上作完善。

Dreamcast



4月

20日	櫻桃子劇場GOGIGOGI	MY BEARS ENTERTAINMENT	6800日圓	待查
27日	■Dance Dance Revolution 2nd MIX Club Version Dreamcast Edition (暫稱)	KONAMI	5800日圓	ETC
	Power Stone 2	CAPCOM	5800日圓	FIG
	機天烈少年'S GANNER GUN	SEGA	4800日圓	ACT
	機天烈少年'S GANNER GUN (連咪版)	SEGA	6800日圓	ACT
	SAMBA DE AMIGO	SEGA	5800日圓	SLG
	SORCERIAN～七星魔法之使徒～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
	SORCERIAN～七星魔法之使徒～ 限定版	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	RPG
	★SAMBA DE AMIGO (連沙鎚控制器版)	SEGA	13600日圓	SLG

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	仙魔大戰2000 FEVER！FESTIVAL	SEGA TOYS	4800日圓	ETC
	來玩GOLF吧 攻略PACK	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
11日	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
18日	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	MARIONETTE CONPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓	SLG
	久遠之絆 再臨詔	FORK	5800日圓	AVG
25日	■櫻大戰	SEGA	4800日圓	AVG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	Super Runabout	Climax	5800日圓	RAC
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	■櫻大戰（初回限定版）	SEGA	6800日圓	AVG

6月

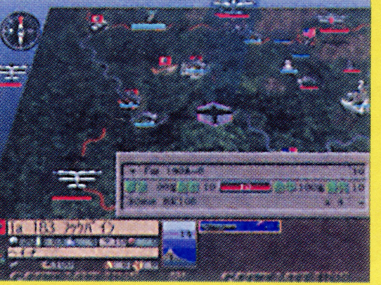
日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
22日	■ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～	SEGA	6800日圓	SLG
29日	RECORD OF LODOSS WAR羅德島戰記 邪神降臨	角川書店	6800日圓	RPG
	★MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ
6月	■Memories Off Complete	Kid	6800日圓	AVG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.1（暫稱）	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	人生Game for Dreamcast	TAKARA	5800日圓	TAB
	ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
	Animaster	AKI	5800日圓	SLG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	首都高BATTLE 2	元氣	5800日圓	RAC
	IMPERIAL之鷹FIGHTER OF ZERO	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	STG
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月	■育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	6800日圓	SLG
	■SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.2（暫稱）	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	ZUSER VARSER	REAL VISION	5800日圓（予定）	待查
	COOL COOL TOON	SNK	價格未定	ACT
8月	打高爾夫吧！場地資料集vol.3（暫稱）	BUTTOM UP	價格未定	ETC
9月下旬	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱鬥（NET）GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	■METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	■聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	■ECCO THE DOLPHIN Defender of the Future	SEGA	價格未定	AVG
	■NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	價格未定	ARPG
	■MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	NET de PARA	TAKUYO	6800日圓	TAB
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Jet Set Radio	SEGA	5800日圓	ETC
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	大相撲（暫稱）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES（暫稱）	NECSTIC	價格未定	RPG
	LOON JADE	HUDSON	價格未定	RPG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	SEGA TETRIS（暫稱）	SEGA	2800日圓	PUZ
	★LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING（暫稱）	SEGA	5800日圓（暫定）	TAB
	★RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
秋	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	Anna's Quest（暫稱）	METRO 3D	價格未定	不詳
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	★CARD CAPTOR SAKURA DC（暫稱）	SEGA	5800日圓	ETC
2000年	■ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Kanon	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM（暫稱）	CAPCOM	價格未定	FIG
	Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	價格未定	FIG
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS（暫稱）	翔泳社	價格未定	ACT
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	JET COASTER DREAM 2（暫稱）	發售商未定	價格未定	SLG

發售日未定

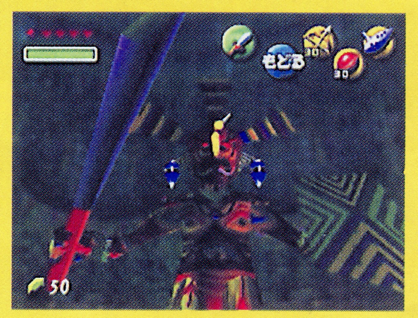
遊戲名稱	廠商	價格	類型
DARK EYES（暫稱）	NESTICK	價格未定	RPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
ALU · GU · LATE（暫稱）	拓洋興業	價格未定	SRPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
TRIP TRACK（暫稱）	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
Warrz（暫稱）	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
SHENMU 第二彈（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
CRACK 2（暫稱）	ZIKU	價格未定	SLG
春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
DYNIMITE ROBO 2000（暫稱）	童	價格未定	ACT
紫炎龍2（暫稱）	童	價格未定	STG
Super 301 S Q（暫稱）	日本物產	價格未定	SLG
U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓（暫定）	SLG
Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
★TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION	CAPCOM	價格未定	ACT
★10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG



《ADVANCED大戰略》是MD年代的名作之一，在筆者周圍曾經迷上這遊戲的人多不勝數。今次它在DC上再現，不但在系統上有所改進，戰鬥畫面當然也來了個大躍進。不過相信大家最關注的，還是其LOAD碟速度。因為玩SS版的《大戰略》時，LOAD戰鬥畫面時真的相當痛苦。



又再延期了！到底這是《SENTIMENTAL 2》第幾次延期已不得而知。作為戀愛遊戲，《SENTIMENTAL》都可說是一個異數，因為上一集只是靠原畫（注意是原畫，不是遊戲內的畫面）就已經成為暢銷作，但遊戲本身的製作真的很爛……希望今集有所改善啦！



N64在DOLPHIN發售之前，其實仍有不少大作推出。這隻《薩爾達傳說 毛斯娜的面具》就是其中之一。今次林克要面對的，竟然是世界末日？！在天上的月亮掉下來之前，林克到底有沒有辦法拯救世界？而新道具「面具」又有什麼作用？這一切都會在下星期遊戲推出時揭曉。

NINTENDO 64

4月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
21日	井出洋介之麻雀塾	SETA	5800日圓	TAB
27日	薩爾達傳説 毛斯娜的面具	任天堂	5800日圓	ARPG
	薩爾達傳説 毛斯娜的面具（附擴張卡）	任天堂	7800日圓	ARPG
28日	BASS RUSH	VISCO	7800日圓	SPT
29日	■實況POWERFUL職業棒球2000	KONAMI	7800日圓	SPT
中旬	武器戰士	BUTTOM UP	6980日圓	FIG

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
26日	釣魚64～乘着海風～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SPT

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
30日	WWF WRESTLE MANIA 2000（暫稱）	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
7月	★MARIO TENNIS 64	任天堂	6800日圓	SPT

2000年春

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
	F-1 WORLD GRAND PRIX III for NINTENDO64	Video System	價格未定	RAC
夏	■不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	SPUER BLACK BASS64	STARFISH	6800日圓	SPT
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64（暫稱）	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2（暫稱）	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK（暫稱）	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓（預定）	RPG
發售日未定	BIOHAZARD 0（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS（暫稱）	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64（暫稱）	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

4月

下旬	■F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC

5月

上旬	■日本PRO GOLF TOUR 64	MEDIA FACTORY	3500日圓	SPT
下旬	■巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合	LAND NET DD	3333日圓	待查

6月

	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

夏	■井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	■現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

5月25日	■METAL SLUG 3	SNK	32000日圓	ACT

發售日未定

	餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

4月

27日	Memories Off Pure(暫名)	KID	4800日圓(預定)	AVG
	畫像PUZZLE	SUCCESS	2980日圓	PUZ
5月25日	SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE	SNK	3800日圓	ACT
	■DYNAMAITE SLUGGER	SNK	3800日圓	ACT
6月22日	■傳説之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
	■傳説之OGRE BATTLE外傳 限定BOX(NGP透明藍版同梱)	SNK	10000日圓	RPG
	■NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
6月	■加油阿呆君(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
7月20日	★PACHISLOT ARUZE王國POCKET PORCANO2	ARUZE	3800日圓	SLG
	COOL COOL JAM	SNK	價格未定	不詳
	THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE	SNK	價格未定	AVG

發售日未定

	■ROCKMAN BATTLE&FIGHTERS	CAPCOM	價格未定	ACT
	NIGERONNPA(暫稱)	電腦映像製作所	價格未定	不詳
	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒the RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	SOUL REVENGER JET(暫名)	SNK	價格未定	SLG
	★SNK CHARACTER RACE GAME(暫稱)	ITL	價格未定	RAC
	★DELTA WRAP	IOSIS	價格未定	不詳

SEGA SATURN

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG

GAMEBOY

4月

21日	■DX MONOPOLY GB	TAKARA	3980日圓	TAB
	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4	KEMCO	3980日圓(暫定)	待查
	BURGER PARADISE	CAPS	2980日圓	不詳
27日	METAL GEAR Ghost Babe !	KONAMI	4500日圓(暫定)	AVG
	HUNTER × HUNTER	KONAMI	4500日圓(暫定)	SLG
28日	■叮噹之QUIZ BOY	小學館PRODUCTION	3800日圓	ETC
	■FELET物語 DEAR MY FELET	CULTURE BRIAN	3980日圓(暫定)	SLG
	LOAD RUNNER DOMDOM團之野望	XING ENTERTAINMENT	3980日圓	ACT
	漢字de PUZZLE	MTO	4280日圓	PUZ
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	到賽馬場吧！WIDE	HECTO	3980日圓	ETC
	大工之源先生~劇泥車危機	CAPS	3980日圓	不詳
	麻雀女王	童	3980日圓	TAB
	PUZZLE BUBBLE4	ASTRON	3800日圓	PUZ
4月	VICTORY MAN 2000 CHALLENGE CARD GB	imagineer	3980日圓(暫定)	ETC
	POCKET MONSTER X(暫名)	任天堂	價格未定	AVG

5月以後

19日	GAME便利店21	STARFISH	3980日圓	不詳
26日	TAITO MEMORIAL CHASE H.Q.	JORDAN	3980日圓(預定)	RAC
	TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE	JORDAN	3980日圓(預定)	ACT
5月	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	Pocket中的王國	HECTO	3980日圓	ETC
	華蘭虎龍學園～花札、麻雀～	J · WING	4800日圓	TAB
6月2日	BOYON之DUNGON ROOM 2	HUDSON	3980日圓	RPG
	DATA NAVIGATION PROFESSIONAL棒球	MEDIA GALLOP	3980日圓(暫定)	SPT
10日	★Dear Daniel之Sweet Adventure～尋找Kitty～	IMAGINEER	3980日圓	不詳
	★Hello Kitty之Sweet Adventure～想見Daniel～	IMAGINEER	3980日圓	不詳
29日	★MR DRILLER	NAMCO	3800日圓	PUZ
下旬	★井上洋介之麻雀教室GB	ATHENA	3800日圓	TAB
6月	母名之大冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
	漢字BOY2	J · WING	4800日圓	ETC
	DATA NAVI職業棒球	NOW PRODUCTION	價格未定	SPT
7月14日	DOKANBON ! ? MILLENNIUM QUEST	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
7月	■MEDAROT 3 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	■MEDAROT 3 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	熊熊布先生(暫稱)	TOMY	3980日圓	不詳
8月中旬	PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
8月	GB ZOIDS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC

2000年

春	WORLD SOCCER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
	METAL GEAR Ghost Babel(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
夏	■OJARU丸～月夜是池的寶物～	SUCCESS	價格未定	TAB
	■EXTREME CROSS	SPIKE	價格未定	RAC
	■櫻大戰GB檄 · 花組入隊！	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	在哪處也PACHINKO GB [CR MONSTER HOUSE]	TAM	3980日圓	SLG
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	★DANCE DANCE REVOLUTION GB	KONAMI	價格未定	SLG
	★遊戲王DUEL MONSTER III三聖蹲神降臨	KONAMI	價格未定	SLG
	★POCKET LOVE HINA	MAVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★筋肉番付GB2～挑戰！究極BATTLE	KONAMI	價格未定	SLG
	★釣魚ADVENTURE KITE之冒險	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SPT
2000年	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG

發售日未定

	■DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
	Magical Chase	MICRO CABIN	價格未定	STG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	SURVIVAL KIDS 2 ～脱出！雙子島～	KONAMI	價格未定	不詳
	飛龍之拳 MILLENNIUM	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	FIRE PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT

Wonder Swan

4月

20日	LOAD RUNNER for Wonder Swan	BANPRESTO	2980日圓(暫定)	ACT
	THREE THE RING(暫稱)	BANDAI	3000日圓	PUZ
27日	幻影時光系列 幻影傳説 豬仔也會上樹的盜賊	BANPRESTO	4200日圓	RPG
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	Wasabi Wuz ! b?Produce Street Dancer	BANDAI	3800日圓	SLG

5月

下旬	■DIGITAL PARTNER通常版	BANDAI	3200日圓	ETC
	FIRE PRO WRESTRING for Wonder Swan	加賀TEC	3980日圓	SPT
	■HUNTER X HUNTER繼承意志之人	BANDAI	3800日圓	RPG
	★DIGITAL PARTNER連WONDERWAVE版	BANDAI	4700日圓	ETC
5月 TAB	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	4800日圓	

6月

下旬	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
	★GATE DE GET ! SERIES SWAN DE QUIZ ! 挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	★GATE DE GET ! SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
7月	SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT	BANDAI	3800日圓	SLG
	★From Tv Animation ONE PIECE(暫稱)	BANDAI	3800日圓	不詳
	★名偵探柯南(暫稱)	BANDAI	4200日圓	AVG
8月3日	■FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG

2000年發售

夏	■RING INFINITY	角川書店	3500日圓	AVG
	■黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3980日圓	RPG
	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J · WING	4200日圓	不詳



互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
TOKYO
GAME SHOW
Spring
2000 Spring
SHOW
GAME
TOKYO
互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com
互動遊戲誌

不能逃避的命運……

BREATH OF FIRE IV 不變的人





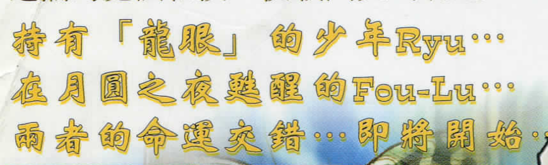
大幅度強化Full Animation

畫面利用2D與3D的融合畫面；每位角色使用了3000張以上的Animation Pattern製作，遊戲性、故事、演出及音樂等徹底地強化。

極具迫力的戰鬥系統

不單擁有各種屬性的魔法、Skill、龍變身及龍召喚；還能隨意組合及連攜的魔法和技，使戰鬥更為有趣。







ブレス オブ ファイア IV
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの

要快人一步 就要睇

《BREATH OF FIRE IV不變的人 完全攻略本》

遊戲同步發售！！全書厚達164頁！！

收錄內容

- ◆完整故事攻略
- ◆公開極秘資料
- ◆遊戲所有DATA

PlayStation專用／RPG／4月27日推出
CAPCOM／對應DUAL SHOCK／CD-ROM／1 BLOCK

只售50元

4月27日發售